PC ACTION

www.pcaction.de



12. JAHRGANG
AUSGABE 134
4/2007
€ 4,99

Exklusiv-Demo: Armed Assault

2 VOLLVERSIONEN



GOTHIC 2 GOLD
Der Rollenspiel-Megahit komplett mit Add-on Die Nacht des Raben.



TREMULOUS
Der Knall im All: schneller Mehrspieler-Shooter mit Basenbau.

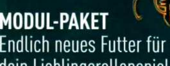
MASSENWEISE MAPS & MODS!



PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2
Packendes Mehrspieler-Feuerwerk für Genießer.



MODUL-PAKET
Endlich neues Futter für dein Lieblingsrollenspiel.



COMMANDER DOOM
Dämonen- und Menschenjagd für nervenstarke Einzelspieler.



VULCANO QUEST
Pepp dir die Vollversion mit einer tollen Vulkaninsel auf!



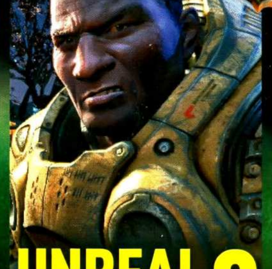
COMMAND & CONQUER 3

Alle Fakten zum Verkaufsstart: Die Kult-Strategie-Serie geht weiter!



OBLIVION: SHIVERING ISLES

Erstmals angespielt: die neue Welt.



UNREAL TOURNAMENT 3

Ausprobiert: Jetzt wird geballert! Plus Trailer auf DVD.



SACRED 2

Schattenkrieger enthüllt: Da sieht Diablo alt aus!



4 195002 704998 04

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... hat schon länger den Verdacht, dass es sich bei den mysteriösen Ablagerungen in der Büroküchen-Mikrowelle um Tiberium handelt.



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... gratuliert der Handball-Nationalmannschaft zur spannenden Weltmeisterschaft und stößt das Tor zur Hölle auf.



HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... glaubt, dass er die alten *Rocky*-Filme noch mal anschauen muss ... Äidriääääääään! Roooo-ckyyyyyy! Äidriääääääääääään!



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... hat nach einem schweren Schicksalsschlag den letzten Rest seines Glaubens verloren und daher beschlossen, eine eigene Religion zu gründen.



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... läuft seit seinem Australien-Urlaub nur noch auf dem Kopf und vermisst die Sonne, das Meer und den tropischen Regenwald.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... besuchte diesen Monat sein Geburtsland Polen und genoss bei Bier, Schwein und Fettkraut eine grandiose Show mit brennenden Stuntmen.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... würde bei einer Wette 200 Euro gewinnen, wenn er das Rauchen aufgäbe, und überlegt sich derzeit, wie viel Zigaretten er sich davon kaufen könnte.



CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... spielt nur noch an seinem *Supreme Commander* und wundert sich, dass Casanovas Schwule Seite noch keinen Chartserfolg verbuchen konnte.



DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... kann nicht fassen, dass Jack Nicholson nicht für den Oscar nominiert ist, und freut sich auf Jacks neuen Film *The Bucket List*, der gerade gedreht wird.



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... will endlich sämtliche Episoden vom Adventure *Sam & Max* haben und baut deshalb eine Zeitmaschine, um nicht warten zu müssen.



ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... kann immer noch nicht die Finger von der *Half-Life 2*-Modifikation *Gutter Runners* lassen. Die Ratten im Spiel erinnern ihn an seine Kollegen.



Extraklasse



Extra Large, Extrabreit, Extrawurst – alles ist extra. Wir jetzt auch.

Gürnth: Ich fühle mich so merkwürdig fett.

Frank: Das ist nicht nur ein Gefühl, das ist tatsächlich so, ich sehe das ganz genau. Ein Wunder, dass Ihnen unser neues „Killerspiele-Spieler"-T-Shirt überhaupt noch passt.

Lenhardt: Wieso Wunder? Die Dinger gibt es doch bis Größe XXXL. Zumindest steht das auf Seite 151.

Fischer: Boah! Ich kann diese ewige Schleichwerbung nicht mehr hören.

Wollner: Das bezweifle ich. Sie haben vom vielen *World of Warcraft*-Spielen doch schon ganz spitze Ohren bekommen.

Fränkel: Und Sie einen dicken Hintern, fast so wie Ihre Frau. Aber spitz war der Typ doch schon immer. Lassen Sie mich mit meinem mutierten Mittelfinger zum Ausdruck bringen, was ich von euch allen halte.

Bertits: „Mutiert" trifft es gut. Ich habe mich heute Morgen vielleicht erschreckt, als mir beim Hinternabputzen jemand den Po gestreichelt hat! Aber so eine Zusatzhand ist schon praktisch.

Hesse: Schweigt, selbstverliebtes Pack! Mit meiner extragroßen Hand versohle ich sonst gleich allen den Hintern!

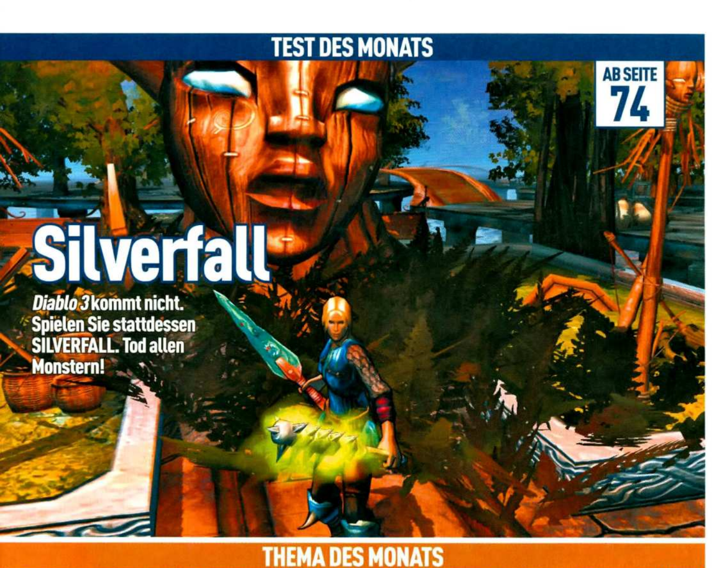
Blumenthal: Ich rieche Gefahr!

Lenhardt: Herr, warum strafst du mich in meinem Alter noch mit so billigen Wortspielen? Kann nicht einfach mal jemand verraten, dass das Heft ab Seite 106 auch eine Extra-Rubrik hat? Mit Film-, Musik- und Konsolen-Tests?

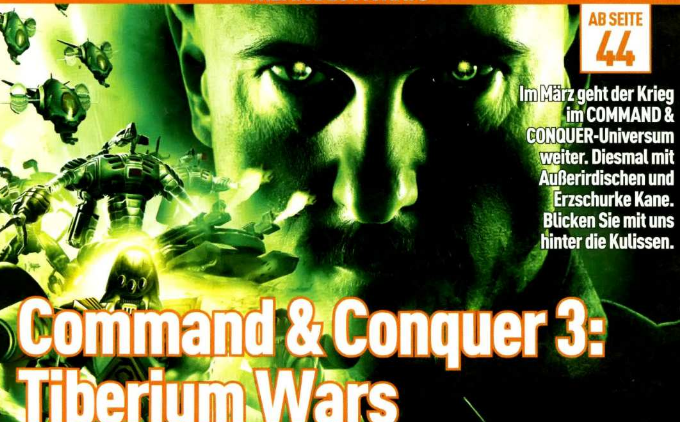
Fischer: Schön und gut. Doch wo ist Ciszewski?

Ciszewski: Hier unten, bitte tretet nicht auf mich. Bei mir hat der Extrazauber irgendwie falsch herum gewirkt. Ich bin auf Zwergengröße geschrumpft. Hey, warum grinst ihr denn so? Warum zieht ihr euch Stiefel an? Hilfe! Ihr brutalen „Killerspieler"! Hilfe!

TEST DES MONATS



THEMA DES MONATS



VORSCHAU



PC ACTION 4/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

Thema des Monats:

TEST

Test des Monats:

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2

Geniale Mods zu DOOM 3, HALF-LIFE 1, NEVERWINTER NIGHTS 2, HALF-LIFE 2, GOTHIC 2 und vielen anderen Ihrer Lieblinge.

HARDWARE



Steh nicht auf der Leitung!

Wenn Sie sich nicht entscheiden können, mit welchem Internetanbieter Sie surfen möchten, lesen Sie unseren Artikel dazu.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

2 Vollversionen: Gothic 2 Gold • Tremulous • **2 Spiele-Demos:** Armed Assault (Einzelspieler) • Battlestations: Midway • **11 Videos:** Battlefield 2142: Northern Strike • Charts • Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar • Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2 • Outtakes • PC ACTION kocht Omlette Tournament 2007 • PC ACTION spielt Ice Hockey • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl • Silverfall • War Front: Turning Point • War Rock • Warhammer Online: Age of Reckoning • World of Warcraft: The Burning Crusade • **2 Trailer:** Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 • Unreal Tournament 3 • **2 Extras:** Abgehörte Telefonate feat. RSCT - SMIRDA • PC ACTION Podcast #3

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalte siehe oben, aber mit der zusätzlichen Vollversion War Rock und statt der Demo Battlestations: Midway die Spiele-Demos Infernal und Sexy Sudoku. Außerdem ein erweitertes Video zu S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl und drei Trailer Blacksite: Area 51, Crysis und The Crossing.

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

VOLLVERSION



Gothic 2 Gold Edition

Goldige Zeiten: Das legendäre deutsche Rollenspiel als Sonderedition! Inhalt: Hauptspiel samt Erweiterung *Die Nacht des Raben*.

- Riesige Rollenspielwelt, in der Sie als namenloser Held herumreisen und Monster schlachten
- Dutzende Nichtspielercharaktere
- Drei Fraktionen: Magier, Söldner und Paladine
- Epische Hintergrundgeschichte
- Erweiterung mit zahlreichen neuen Missionen
- PC ACTION-Wertungen: 91% (Ausgabe 12/02), 88% (10/03)

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.gothic2.de



VOLLVERSION

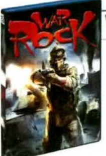
Tremulous

Fein: ein Ego-Shooter mit Echtzeit-Strategie-Elementen.



- Außerirdische kämpfen gegen Menschen
- Basenbau wie in Strategietiteln, Action wie bei einem Ego-Shooter
- Großes Waffenarsenal
- Individuelle Charaktergestaltung
- 16 Gebäudestrukturen

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	http://tremulous.net



VOLLVERSION

War Rock

Gelungener Mix aus *Counter-Strike* und *Battlefield* für lau!



NUR AUF AB-18-VERSION!

- Zwei Parteien: Derberan und N.I.U.
- Drei Spielmodi: Close Quarters Combat, Urban Ops und Battle Group
- Massig Fahr- und Flugzeuge
- Fünf Charakterklassen
- Belohnungssystem

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.warrock.net

DEMOS

EXKLUSIV! Armed Assault (Einzelspieler)



Battlestations: Midway



Infernal

NUR AUF AB-18-VERSION!

Sexy Sudoku



NUR AUF AB-18-VERSION!

MODS & MAPS

Half-Life: Poke646 Vendetta

Doom 3: Commander Doom

Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl — ERWEITERT AUF AB-18-DVD

Battlefield 2142: Northern Strike

PC ACTION kocht Omelette Tournament

Warhammer Online



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

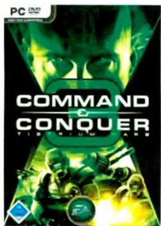
Einkaufsliste
Gouda
Zwiebeln
Birnen
Kakao
Eier
Speck
Schlagsahne
ca. 13,- €


Vollversion:
Gothic 2 Gold Edition
Das legendäre deutsche Rollenspiel in der vollgepackten Gold Edition.
Vollversion:
Tremulous
Krieg zwischen Menschen und Außerirdischen: Sie entscheiden, wer gewinnt.
Vollversion:
War Rock
NUR AUF AB-18-VERSION!
Der gelungene Mix aus Battlefield 2 und Counter-Strike – gratis auf unserer DVD.
PC ACTION
Gothic 2 Gold Edition, War Rock, Tremulous
SEITE A
VOLLVERSION:
Gothic 2 Gold Edition
DEMOS:
Armed Assault (Einzelspieler-Demo)
Battlestations: Midway (nur auf Ab-16-DVD)
Infernal AB-18-VERSION!
Sexy Sudoku AB-18-VERSION!
VIDEOS:
Battlefield 2142: Northern Strike
Charts
Der Herr der Ringe Online
Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2
Outtakes
PC ACTION kocht Omelette Tournament 2007
PC ACTION spielt Ice Hockey
Silverfall
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
(erweitert auf AB-18-VERSION!)
War Front: Turning Point
War Rock
Warhammer Online
World of Warcraft: The Burning Crusade
SEITE B
VOLLVERSIONEN:
Tremulous
War Rock AB-18-VERSION!
TRAILER:
Blacksite: Area 51 AB-18-VERSION!
Crysis AB-18-VERSION!
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
(nur auf Ab-16-DVD)
The Crossing AB-18-VERSION!
Unreal Tournament 3
MODS & MAPS:
Doom 3
- Commander Doom
- Ground Zero Prototype 3
- Killing Shift
Gothic 2
- The Vulcano Quest
- The Vulcano Quest Speech
Half-Life
- Poke646 Vendetta
Half-Life 2
- Blockstorm
- Pirates, Vikings and Knights 2
Neverwinter Nights
- Asylum: A Bet, a Corpse
- From Within – An Unknown Enemy Prologue
- Pirate Cards
Quake 4
- Open Coop Techdemo 2
EXTRAS:
PC ACTION Podcast #3
Sieh mir in die Augen (Orchestra Remix)
TIPPS & TRICKS:
Kurztipps
Sam & Max: Culture Shock
Sam & Max: Situation Comedy
World of Warcraft: The Burning Crusade
PATCHES:
Age of Empires 3 v1.10 (d)
Faces of War v1.04.1a (int)
Lego Star Wars v1.0.0.2 (int)
Rainbow Six: Vegas v1.04 (int)
TOOLS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Gamers.IRC 5.0
Smartsurfer 3.2
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip
4/2007
DVD
Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!
PC ACTION
Gothic II
GOLD EDITION
TREMULOUS
NUR AUF AB-18-VERSION!

Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nix **

** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Befehligen und Erobern: Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Dank der atemberaubenden Grafik mit tollen Licht- und Shader-Effekten, einer von bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten epischen Story und der gewohnt rasanten Spielweise setzt *C&C 3* den neuen Standard im Echtzeit-Strategiespiel-Genre.

Erscheint: 23.03.2007

PRÄMIEN-NR.: 003161

RAZER DEATH ADDER

Messerscharfes Spielen im Grenzbereich!

Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe (inklusive eines beleuchteten Scrollrads) und mit einem 200 Zentimeter langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Die Leuchteffekte sind sehr dezent und fast alle Flächen besitzen einen Gummieffekt. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positionsfeedback. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Zwar ist die Death Adder nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten. Die Razer Death Adder lässt, in den richtigen Händen, die Feinde vor Angst schlottern!

PRÄMIEN-NR.: 003164

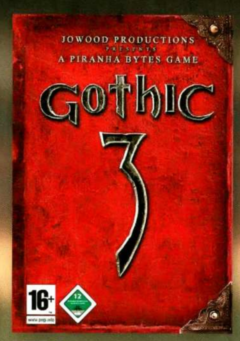




GOTHIC 3 FIGUR WIKINGER

Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammlerfigur Wikinger aus der berühmten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren *Gothic 3*-Fans höher schlagen. Die Auflage ist streng limitiert!

PRÄMIEN-NR.: 003079



GOTHIC 3

Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie die Eisgipfel von Nordmar, die Wüste Varant oder das umkämpfte Myrtana. Absolut sagenhaft, was dieser Titel zu bieten hat!

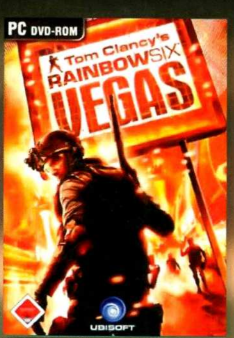
PRÄMIEN-NR.: 003028



TEST DRIVE UNLIMITED

Über 125 lizenzierte Autos, eine unglaubliche Grafik und nie zuvor gesehene Details. Das ultimative Spielerlebnis bietet Ihnen packende Rennen auf über 1.500 virtuellen Kilometern.

PRÄMIEN-NR.: 003165

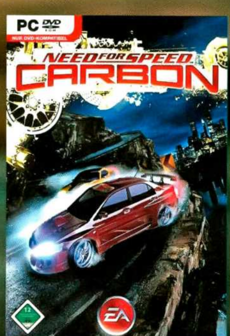


RAINBOW SIX VEGAS

Grandioser Taktik-Shooter, der grafisch und spielerisch auf ganzer Linie überzeugt.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

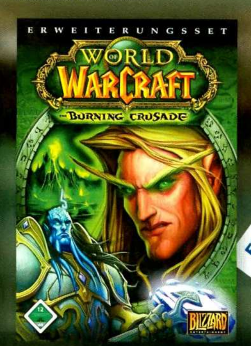
PRÄMIEN-NR.: 003176



NEED FOR SPEED: CARBON

Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.

PRÄMIEN-NR.: 003092



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel und veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1.

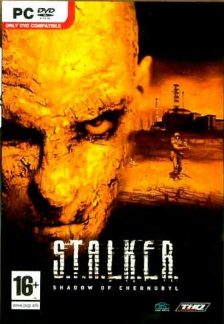
PRÄMIEN-NR.: 003076



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!

PRÄMIEN-NR.: 002918



S.T.A.L.K.E.R.

Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 002633

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 40

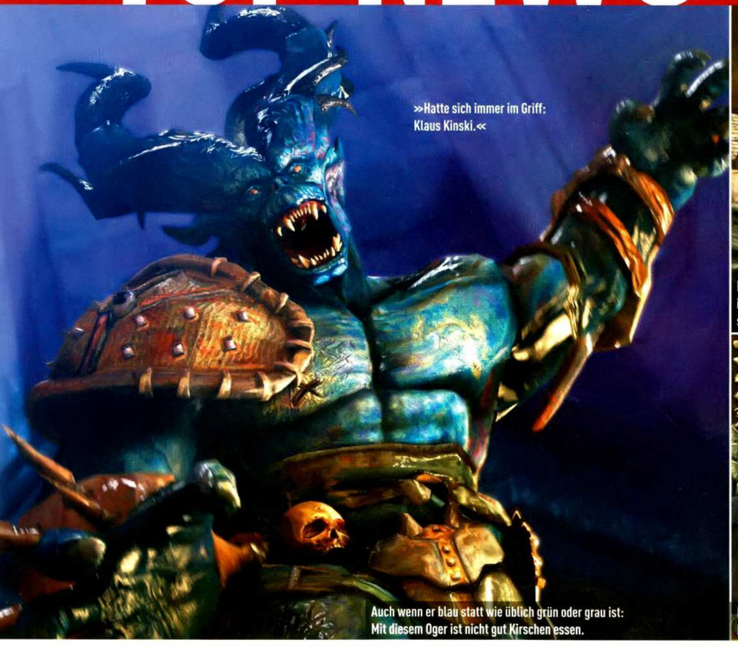
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

TOP NEWS



»Hatte sich immer im Griff: Klaus Kinski.«

Auch wenn er blau statt wie üblich grün oder grau ist: Mit diesem Oger ist nicht gut Kirschen essen.



»"Ich steig' dir gleich aufs Dach." – „Zu spät!"«

Kurz vor dem Duell: Kreuzen sich die Klingen im Echtzeit- oder Rundenkampf, blicken Sie sogar von oben aufs Geschehen.

»Realverfilmung: *Teenage Mutant Ninja Turtles*.«

Für Angeber: Die Schulterkamera zeigt Ihnen, welche edlen Rüstungen und feinen Waffen Ihre Helden gerade tragen.



DRAGON AGE

Spätzünder

Biowares neuestes PC-Rollenspiel befindet mittlerweile knapp vier Jahre in Entwicklung. Angeblich peilen die Kanadier jetzt Ende 2007 als Veröffentlichungstermin an.

ROLLENSPIEL | Schmutziger, ernster, gruseliger – wir reden nicht von den Redaktionsbüros der PC ACTION, sondern von *Dragon Age*, dem neuen PC-Rollenspiel vom Entwickler Bioware, der uns zum Beispiel mit *Knights of the Old Republic* verwöhnt hat. *Dragon Age* spielt in einem eigens dafür erfundenen Fantasy-Universum, bedient sich in Sachen Klassen und Rassen aber munter bei anderen Rollenspielen. Sie starten als Zauberer, Krieger oder Schurke und spezialisieren sich im Spielverlauf in weitere Unterklassen oder mischen wie in *Oblivion* Action und Magie. Die Spielperspektive erinnert an *Knights of the Old Republic*: Sie schauen Ihren Helden über die Schulter und sehen so alle schmucken Ausrüstungsgegenstände, die Sie im Abenteuer gesammelt haben. Bei einem Kampf wechselt die Ansicht: Sie blicken dann von oben auf Ihre Helden-Viererbande und wählen Zauber und Angriffsvarianten in Echtzeit. *Baldur's Gate*-Veteranen müssen sich nicht grämen, denn auf Wunsch pausiert der Kampf nach jeder Runde, um in aller Ruhe das weitere Vorgehen zu überlegen. Anders als im Pixel-Oldtimer sollen die *Dragon Age*-Kämpfe weitaus realitätsnaher erscheinen: Statt einer simplen Schwertanimation sehen Sie, wie die eigene Klinge gegen die des Gegners prallt oder in ihm verschwindet. Zur Story ist noch nichts bekannt, aber bei Bioware ist das unsere geringste Sorge. Roland Austinat

Info: www.bioware.com

»Ausgefallenes Designerfeuerzeug«


mazda
JWT
Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in
EVERY DRIVE 'S A THRILLER
„EVERY DRIVE 'S A THRILLER" Eine Mazda Produktion Hauptrolle DAS NEUE MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE mit FAHRSPASS, DYNAMIK und perfektem HANDLING sowie „12 sec", das extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES bei Ihrem Mazda VERTRAGSHÄNDLER. Nähere Infos unter www.mazda.de oder 01805-2012 (14 Cent/Min., Mo – Fr 9 – 18 Uhr)
ZOOM-ZOOM

STROMBERG: BÜRO IST KRIEG

Stark, Stromberg!



Die virtuelle Variante der TV-Figur Bernd Stromberg. Natürlich mit Original-Stimme von Schauspieler Christoph Maria Herbst.

Endlich dürfen Spieler in die virtuelle Haut von Versicherungs-Abteilungsleiter Bernd Stromberg schlüpfen.

ACTION | „Büro ist wie Achterbahnfahren, ein ständiges Auf und Ab. Wenn man das jeden Tag acht Stunden machen muss, täglich, dann kotzt man irgendwann." Solche Sprüche hören Sie bald nicht mehr nur im Fernsehen, sondern auch am PC. Mit *Stromberg: Büro ist Krieg* erwarten Sie simple Minispielchen rund um den gestörten, aber sympathischen Gruppenleiter Bernd Stromberg. Sämtliche Hauptcharaktere der Capitol Versicherung AG finden sich auch im Computerspiel, mit Original-Synchronstimmen versteht sich. Darunter die dicke Erika („Erika, ähm, Essstörungen zum Beispiel! Das wäre doch ein gutes Thema!") und der ständig gemobbte Bert „Ernie" Heisterkamp. Wie in der Serie gehen Sie als Stromberg zum Bowling, messen sich mit den Kollegen beim Badminton und versuchen sich an einfachen, an *Moorhuhn* erinnernde Spielchen in der Kantine. Das verrät ein erster Trailer, der zurzeit im Internet kursiert. Spielerische Herausforderungen sollten Sie nicht erwarten, doch solange die Atmosphäre der grandiosen Sendung eingefangen wird, sind wir zufrieden. Im März, also pünktlich zum Start der dritten TV-Staffel, soll *Stromberg: Büro ist Krieg* erscheinen. Lukasz Ciszewski

Info: www.stromberg.tv

Bossgegner

Chef zu sein, ist gar nicht so einfach. Wir stellen die drei krassesten Oberhäupter vor.

Osama Bin Laden



Foto: action press

Ein eher ruhiger Anführer mit klaren Vorstellungen, was seine Mitarbeiter leisten müssen: Regelmäßige Terrorakte sind Pflicht, um unter Herr Bin Ladens Führerschaft zum Rohrkrepierer oder Flugzeugpiloten befördert zu werden. Der absolute Chef des Terrors!

Papst Benedikt XVI.


Foto: action press

Der Boss der katholischen Kirche ist ein ganz zäher Hund. Wer auf schmutzige Gedanken kommt oder gar Hand anlegt, kann auf der Stelle fliegen. Zudem ist jeden Sonntag Wochenendarbeit angesagt. Das sorgt schon mal für Spannungen unter den Beschäftigten.

Heinrich Lenhardt



Der Chefredakteur der PC ACTION weiß, wie man Sklaven hält: Wer seine Artikel nicht rechtzeitig abgibt, bekommt sein Gehalt halbiert. Da aber niemand mit 75 Euro im Monat auskommen will, strengen sich die Redakteure besonders an. Ein fieser Kerl!



BILD DIR MEINE MEINUNG!



Foto: action press

Bill Gates ist nicht nur intelligent, sondern auch verdammt reich. Sein Kumpel Bill Clinton (rechts) ist beeindruckt.

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: MICROSOFT

Bill Gates ist die saucool!

Windows Vista ist raus und schon jammern alle Käufer, weil es Macken hat. Unglaublich! Ist ungefähr so, als würde man sich absichtlich mit einem Messer in die Hoden stechen und sich danach wundern, dass es wehtut. „Wieso bringt Microsoft ein fehlerhaftes Betriebssystem auf den Markt?", fragen die Nutzer. Ich bin ja auch kein Experte auf dem Gebiet, aber ich könnte mir vorstellen, dass die richtige Antwort auf diese Frage ungefähr so lautet: „Weil es genug Idioten gibt, die es sofort kaufen!" Da sitzen sie nun, die voreiligen Lemminge und wundern sich, dass irgendwelche Treiber nicht funzen oder Programme abstürzen. In der Zwischenzeit sorgte das Betriebssystem weiter für Schlagzeilen. Zum Beispiel, weil viele Vista-DVDs fehlerhaft beschriftet sind. Da steht unter anderem drauf, dass die CD(!) Vista 32- und 64-Bit enthalte. Ist Microsoft zu blöd, um eine CD von einer DVD zu unterscheiden? Nein, das glaube ich nicht. Ich glaube eher, dass Bill Gates eine ganz coole Sau ist und einfach die ganze Welt verarscht. Auf den fehlerhaften Vista-DVDs steht nämlich auch, dass Vista nicht weiterverkauft werden darf. Dabei ist so eine Klausel in Deutschland gar nicht rechtsgültig und somit für Microsoft nutzlos. Was, wenn all diese Vista-Scherereien kein Zufall sind? Ich bin mir fast sicher, dass Bill Gates auf seinem goldenen Thron sitzt und sich über die Menschheit totlacht. Vielleicht ist er einfach nur ein böser reicher Mann, der keinen Spaß mehr am Leben hat und den nur noch das Leid anderer befriedigt? Das soll kein Vorwurf sein, denn das könnte ich voll und ganz verstehen. Wenn ich so viel Kohle hätte, um mir wirklich jeden meiner Wünsche zu erfüllen, dann hätte ich bereits nach zwei Tagen keinen Bock mehr, weiterzuleben. Einzig das Leid anderer Menschen könnte mich noch erfreuen. Ich würde zum Beispiel Harald Fränkel zehn Millionen Euro zahlen, wenn er ein Jahr lang nur mit einem roten Cape und Cowboystiefel bekleidet herumliefe. Ansonsten wäre er völlig nackt. Auf dem Cape stünde außerdem in großen Lettern „BITCH" [*Anm. d. Red.: Eine Übersetzung ersparen wir Ihnen.*]. Da soll noch jemand sagen, es gäbe in Deutschland keine sinnvollen Investitionsmöglichkeiten mehr!

KILLERSPIELE

Verbotene Spiele

Jetzt geht es los! Bayern hat einen Gesetzentwurf im Bundestag eingereicht, um die sogenannten Killerspiele zu verbieten.

POLITIK | Ab 1. April 2008 könnte es illegal sein, Ego-Shooter zu spielen. Doch das ist längst nicht alles! Denn mit dem medialen Rückenwind aktueller Bluttaten wie in Emsdetten (PC ACTION berichtete), versucht Dr. Edmund Stoiber (CSU) den Jugendschutz empfindlich zu verschärfen. Unter Punkt C in seinem Anschreiben behauptet der Ministerpräsident, dass es zu seinen Vorschlägen keine Alternativen gäbe. Unter anderem sieht der Gesetzentwurf vor, die Indizierungen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu vereinfachen, um Spiele leichter aus dem Verkehr zu ziehen. „Eine solche Regelung könnte darüber hinaus auch ein wichtiges Zeichen setzen, dass solche Produkte prinzipiell nicht erwünscht sind [...]", heißt es in der Begründung. Wer sich für den genauen Wortlaut des Antrags interessiert, gibt im Suchfeld auf unserer Webseite www.pcaction.de das Suchwort „24EP" ein und gelangt zum offiziellen Antragstext von Dr. Stoiber. Bitte beachten Sie zu dem Thema auch unser Sonderheft „Killerspiele", das ab 28. Februar im Handel liegt. Dort führen wir Ihnen vor Augen, welche Art Spiele die bayerischen Politiker verbieten lassen wollen. Wer dagegen protestieren will, sollte sich unsere T-Shirt-Aktion auf Seite 151 ansehen. Joachim Hesse

Info: www.bundesrat.de



Dr. Edmund Stoiber ist der amtierende Ministerpräsident von Bayern und Vorsitzender der CSU.

»Herr der Ringe: alternatives Ende.«

PC ACTION Sonderheft 1/2007 „Killerspiele", ab 28. Februar für 6,99 Euro im Handel. Das Titelbild auf dieser Abbildung ist noch nicht final.

LIES MICH!

Code of Honor: Die Fremdenlegion

Ego-Shooter | City Interactive, unter anderem verantwortlich für *Terrorist Takedown*, veröffentlicht noch im Februar den Ego-Shooter *Code of Honor*. Hier schlüpfen Sie in die Haut eines französischen Fremdenlegionärs. Ihr Einsatzort ist die vom Bürgerkrieg gebeutelte Elfenbeinküste. Laut City Interactive gestalten die Entwickler sämtliche Schlachtfelder anhand von Satellitenfotos. Landestypische Vegetation, authentische Uniformen und Nichtspielercharaktere, die sich in ihrer Landessprache unterhalten, sollen dabei die Realitätsnähe verstärken. (AF)



Info: www.city-interactive.com

Red Faction 3

Ego-Shooter | THQ gab während der Investorkonferenz bekannt, dass das US-amerikanische Entwicklerstudio Volition an *Red Faction 3* arbeitet. Das zweite Spiel der Reihe hob sich von anderen Ego-Shootern durch eine beinahe komplett zerstörbare Umgebung hervor. Es mangelte allerdings an Spielspaß, da es sich sonst nicht von der Standard-Shooter-Kost unterschied. Ob der kommende Teil mehr Innovationen bietet, ist genauso unbekannt wie das Veröffentlichungsdatum. Sicher ist dagegen: Die Levels lassen sich im dritten Ableger der Serie abermals komplett zerstören. (AF)

Info: www.thq.de

Mythos

Online-Rollenspiel | Der Entwickler Flagship Studios (*Hellgate: London*) eröffnet eine Zweigstelle in Seattle. Die Filiale kümmert sich um *Mythos*, ein Online-Rollenspiel für Gelegenheitsabenteurer. Der Titel dient vor allem dazu, den Netzwerk-Code von *Hellgate: London* zu prüfen. Demnächst startet ein geschlossener Alpha-Test. Wenig später beginnt auch die öffentliche Beta-Phase. Interessierte Spieler bewerben sich auf der Webseite von *Mythos*. (AF)



Info: www.mythos.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	WoW: The Burning Crusade	Vivendi
2	▲	NEU	Counter-Strike Source	EA
3	▲	NEU	World of Warcraft	Vivendi
4	▼	1	Anno 1701	Sunflowers
5	▼	4	Guild Wars: Nightfall	Flashpoint
6	▼	5	Die Sims 2	EA
7	▼	3	Fußball Manager 2007	EA
8	■	8	Die Sims 2: Haustiere	EA
9	▼	6	Battlefield 2142	EA
10	▲	NEU	Counter-Strike Anthology	EA

Quelle: 

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Titan Quest
Name: Weiblicher Hauptcharakter, meist mit obszönen Namen versehen
Künstlername: Popolina Knackos
Position: Staatlich geprüfte Fleischereifachverkäuferin
Alter: Jung und knackig
Geschätzte Körbchengröße: 75B
Geburtsort: Metzgerei zum lachenden Gyros in Thessaloniki.
Internetseite: www.titanquest.de
Zehen, die wir uns abhacken lassen würden, um einmal unser Schwert versenken zu dürfen: Zwei.
Neuigkeiten zum Spiel: Was gibt es Neues? Meine Fresse, Hauptsache Titten im Heft! Ach so, die Erweiterung *Immortal Throne* kommt im März. Siehe Seite 43.

Dieses Artwork zeigt den weiblichen Hauptcharakter aus *Titan Quest*. Einer der Gegner liegt bereits erledigt auf dem Boden, der andere schaut grimmig.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Es ist Besuchszeit!


»Egal, was man sagt: Krebs ist und bleibt gefährlich!«

Eine außerirdische Einheit feuert auf die deutlich kleineren Kriegsmaschinen der Erdlinge.

***Supreme Commander* und *C&C 3: Tiberium Wars* bekommen Konkurrenz von den *Empire at War*-Machern.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Petroglyph und Sega kündigten mit *Universe at War* ein ungewöhnliches Spielkonzept an. Die Alienrasse Harvester (zu Deutsch: Erntearbeiter) visiert die Erde als ihre neue Spielwiese an. „Und ich soll jetzt meinen Heimatplaneten verteidigen", denken Sie wahrscheinlich. Mitnichten! Sie schlüpfen in die Rolle der Invasoren und befehligen Ihre außerirdischen Armeen auf der ganzen Welt. Der Erscheinungstermin des Spiels ist allerdings noch nicht bekannt. Alexander Frank

Info: www.sega.com/gamesite/universeatwar

PENUMBRA: IM HALBSCHATTEN

Schreckstück


»Lassie hatte ihre Tage.«

Auf Ihrer abenteuerlichen Reise treffen Sie hin und wieder auf gefährliche Gegner wie diesen Wolf.

***Penumbra* ist seit geraumer Zeit im Internet kostenlos erhältlich, meinen Sie? Richtig – und doch falsch.**

ADVENTURE | Was als frei erhältliche Technik-Demo eines vierköpfigen Entwicklerteams aus Schweden begann, hat sich nun zu einem vollwertigen Spiel gemausert. *Penumbra* ist ein typisches Point&Click-Abenteuer. Na ja, nicht ganz: Man spielt aus der Ich-Perspektive! Während einer Präsentation durch den Vertrieb Kalypso in unserer Redaktion wurde klar, dass das richtig gut funktioniert. Das Spiel erscheint in Form von drei Episoden, die erste ist ab 1. März 2007 erhältlich. Dennis Blumenthal

Info: www.kalypsomedia.de

LIES MICH!

Frontline: Fields of Thunder

Echtzeit-Strategie | *Blitzkrieg* hat seinerzeit viele Strategen begeistert und zieht sie teilweise heute noch in seinen Bann. Der im Jahr 2005 erschienene Nachfolger *Blitzkrieg 2* konnte dem Vorgänger nicht das Wasser reichen und enttäuschte viele Fans. Das will Nival Interactive nun wieder gutmachen: mit *Frontline: Fields of Thunder*! *Frontline* sieht aus wie *Blitzkrieg*, die Sprachausgabe klingt wie *Blitzkrieg* und das Wichtigste: Es spielt sich wie *Blitzkrieg* – zumindest in der uns vorliegenden Vorschau-Version. All jene, die Teil 1 der Reihe liebten, dürfen sich den 21. März 2007 rot im Kalender anstreichen. Ab dann steht *Frontline: Fields of Thunder* in den deutschen Läden. (DB)



Info: www.nival.com

Anstoß 2007

Sportmanager | Schlechte Nachrichten für alle Fans der *Anstoß*-Serie. Ascaron hat bekannt gegeben, dass man die Arbeit an *Anstoß 2007* eingestellt hat und somit keine weiteren Patches für das bereits 2006 veröffentlichte Manager-Spiel erscheinen. Damit findet die gesamte Serie nach 13 Jahren ein trauriges Ende. Zum Abschluss ein Ausschnitt aus der offiziellen Erklärung, die die Beweggründe Ascarons erläutern soll: „Der Grund dafür ist, dass Fußballmanager-Simulationen nach dem bisherigen Konzept von *Anstoß 2007* ihr logisches Ende erreicht haben. Der Branchentrend, jedes Jahr ein neues Update zu bringen, kann nicht unser Weg sein. Zum einen haben wir keinen Zugriff auf die notwendigen Lizenzen, die so etwas rechtfertigen könnten, zum anderen ist diese Art Produkt nicht unser Weg. Wir wollen etwas Neues, Genreerweiterndes entwickeln, das dem Thema Fußballmanagerspiele wieder gerecht wird." (DB)

Info: www.anstoss2007.ascaron.com

Paradise City



Rollenspiel | Sirius Games werkelt derzeit an einem Actionspiel mit Echtzeit-Strategie-Elementen und Rollenspiel-Facetten. In *Paradise City* wählen Sie zwischen drei Charakteren und sammeln Erfahrungspunkte, indem Sie Gegnergruppierungen auslöschen. Das Spiel steuern Sie entweder aus der Iso- oder der Verfolger-Ansicht. *Paradise City* erscheint voraussichtlich im Mai 2007. (CG)

Info: www.frogster-interactive.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wird *Stranglehold* Ihrer Meinung nach ein Hit?



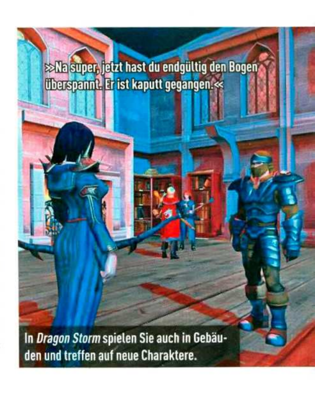
SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

Schmiede-Pläne

Das Wort Drákon bedeutet: „der scharf Blickende". Diesem Beispiel folgend, sahen wir uns *Dragon Storm* an.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Für das beliebte Echtzeit-Strategie-Spiel *Spellforce 2* erscheint am 23. März 2007 das Add-on *Dragon Storm*. Vertrieb Koch Media gewährte uns während eines Besuchs einen Blick auf das neue Werk. Die Erweiterung soll den Spieler rund 20 Stunden beschäftigen, mit 13 Kampagnen-Karten aufwarten und neun Sets mit jeweils bis zu fünf Gegenständen bieten. Die Geschichte führt die des Hauptspiels fort und bringt einige spielerische Neuerungen wie die Fähigkeit, Waffen selbst zu schmieden. Sie dürfen also gespannt sein! Dennis Blumenthal

Info: www.spellforce.de



»Na super, jetzt hast du endgültig den Bogen überspannt. Er ist kaputt gegangen.«

In *Dragon Storm* spielen Sie auch in Gebäuden und treffen auf neue Charaktere.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Eine Menge Kröten



»Affentheater: nur ein Zuschauer.«

Die witzige Ninja-Kröte Michelangelo greift den Riesenaffen mit einem Nunchaku an.

Kurz vor dem Kinostart des neuen Turtle-Abenteuers bringt Ubisoft das passende PC-Spiel auf den Markt.

ACTION | Schlüpfen Sie in die Haut von Leonardo, Michelangelo, Raphael oder Donatello und kämpfen Sie in New York gegen eine dunkle Macht. Während der Kloppereien nutzen Sie die akrobatischen Ninja-Fähigkeiten der knubbeligen Schildkröten und fegen die Feinde unter anderem mit dem Nunchaku oder Judowürfen vom Bildschirm. Die Prügelorgie startet am 13. März. Ralph Wollner

Info: www.ubisoft.de



Nie wieder Filmriss

Preisfrage: Wie viele *X-Men*-Kinofilme gibt es?

A) $\sqrt{9}$
B) 1+2
C) 6:2

20th Century Fox versüßt Ihnen die Winterabende mit erstklassigen DVD-Filmen. Damit Sie noch mehr Spaß an den Streifen haben, verlosen wir sogar die aufgepeppten Special-Editions. Wer gewinnen will, löst unser kleines Matherätsel. Noch mehr lohnenswerte DVD-Special-Editions finden Sie unter www.specialedition-dvd.de.





2. PREIS: *Be Cool*-DVD aus der Special Edition. 115 Minuten feinste Unterhaltung mit John Travolta und Uma Thurman. Dazu gibt's massig Bonusmaterial.

1. PREIS: Alle drei *X-Men*-Filme aus der Special Edition plus den portablen DVD-Player HSD 7500 von Xoro – ein hochwertiges Abspielgerät und mobiler Fernseher in einem. Er frisst alle gängigen Dateiformate. (Wert: ca. 220 Euro)



3. PREIS: Freuen Sie sich auf den mehrfach ausgezeichneten Kultfilm *Platoon* mit prächtiger 5.1-Sound-Kodierung und jeder Menge Zusatzinformationen.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. März 2007.



„Deutschlands günstigster DSL-Pauschaltarif.“



Laut Computer Bild ist AOL mit dem DSL Flatpack® Surf **die Nr. 1 im Preisvergleich.**

AOL DSL FLATPACK® SURF

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)

AOL DSL Flatrate

~~24,98 €~~

Echtpreis monatlich: **19,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)



Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE *HIGHSPEED*

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)

AOL DSL Flatrate

AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

~~49,97 €~~

Echtpreis mtl.: **44,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

Für alle drei AOL DSL Flatpacks® gilt natürlich die AOL DSL Echtpreisgarantie. Damit ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten.



[1] Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder **01805-52 20** (14 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell







Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis

Die beiden Soldaten sind durch ihre Tarnanzüge vom Dschungel kaum zu unterscheiden.

»Deutschland: Der Klimawandel hat sich bisher kaum bemerkbar gemacht..«

1 (1)

Worum geht es?

Was soll man nach so vielen Wochen in den Top 10 noch sagen: eine karibische Insel, Außerirdische mit Kältestrahlen und anderen fiesen Waffen, schießwütige Amerikaner sowie ein paar angefressene Nordkoreaner und Chinesen. Und mittendrin stehen Sie in Ihrem nigelnagelneuen Nano-Kampfanzug.

Warum brauchst du es?

Jeder, der zwei halbwegs gesunde Augen im Kopf hat, will *Crysis*. Glauben Sie es uns. Sparen Sie also lieber das Geld für den nächsten Karibik-Urlaub und stecken Sie es in neue Hardware. Schöner als in *Crysis* ist der Dschungel in der Realität auch nicht.

Was gibt es Neues?

Wie Cevat Yerli in einem Interview verlauten ließ, soll *Crysis* auch auf PCs laufen, die schon zwei bis drei Jährchen auf dem Buckel haben. Die skalierbare Grafik macht es möglich. In den uneingeschränkten Karibikgenuss kommen Sie wahrscheinlich trotzdem nur mit einem aktuellen DirectX-10-tauglichen System.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	Mitte 2007



2. C&C 3: Tiberium Wars



2 (2)

Worum geht es?

Wie der Name schon sagt, steht das heiß begehrte Tiberium im Mittelpunkt. GDI, NOD und Außerirdische wollen das Zeug aber nicht teilen und ziehen daher in den Krieg.

Warum brauchst du es?

Für Fans der Reihe besteht hier kein Grund zur Diskussion. Alle anderen lassen sich am besten von Spielgefühl, Grafik und strategischer Tiefe überzeugen.

Was gibt es Neues?

Die Ladezeit für kleine Karten beträgt laut Entwickler nicht einmal zehn Sekunden. Weitere Neuigkeiten lesen Sie in unserem Bericht ab Seite 44.

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	29. März 2007

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



3 (3)

Worum geht es?

Das Reaktorunglück in Tschernobyl hätte noch schlimmer ausfallen können – *S.T.A.L.K.E.R.* beschäftigt sich mit dem Thema. Mutanten, Militär und Artefakte sorgen für Kurzweil.

Warum brauchst du es?

Frei nach dem Motto „Was lange währt, wird endlich gut" muss dieses Spiel ein durchschlagender Erfolg werden. Außerdem sind Mutanten cool.

Was gibt es Neues?

Mit www.stalker-videogame.com ging Anfang Februar die zweite offizielle Internetseite zum Spiel online. Sie finden dort jede Menge neuer Videos und Bilder.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	23. März 2007

4. Hellgate: London



4 (4)

Worum geht es?

In London ist die Hölle los! Und es ist Ihre Aufgabe, der dämonischen Brut Einhalt zu gebieten.

Warum brauchst du es?

Altbewährtes Spielprinzip in einem schicken neuen Kleid, das ist Grund genug.

Was gibt es Neues?

Die jüngste Äußerung von Electronic Arts zum eventuell kostenpflichtigen Mehrspielerteil: „Es wird auf jeden Fall eine gratis Multiplayer-Variante geben. Ob es auch einen oder mehrere kostenpflichtige Modi gibt, steht gegenwärtig noch nicht fest."

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

5. Half-Life 2: Episode 2



Worum geht es?
Es ist immer dasselbe. Gordon Freeman jagt Dr. No..., entschuldigen Sie, Dr. Breen und macht dabei ordentlich was kaputt. Mit neuen Waffen.

Warum brauchst du es?
Aus dem gleichen Grund, warum du auch *Half-Life 2* und *Episode 1* brauchst: Weil es geil ist, mit der Gravitationskanone zu spielen.

Was gibt es Neues?
Das Spiel erscheint in einer Black Box (PC) und einer Orange Box (Xbox, PS3, PC). Die zuletzt Genannte enthält unter anderem *Half-Life 2* und *Episode 1*.

5 ■ (5)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	Erscheint	4. Quartal 2007

6. Unreal Tournament 3



Worum geht es?
Den anderen ordentlich auf die Mütze zu geben natürlich! Immerhin handelt es sich hier um einen Mehrspieler-Shooter.

Warum brauchst du es?
Weil die Vorgänger toll waren, weil es schön bunt ist und weil es so gar keinen Anspruch auf Realismus erhebt.

Was gibt es Neues?
Aus Raider wurde Twix, aus *Unreal Tournament 2007 Unreal Tournament 3*. So was passiert schon mal bei leckeren Sachen.

6 ▲ (7)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic	Erscheint	2007

7. Two Worlds



Worum geht es?
Sie sind auf der Suche nach Ihrer entführten Schwester. Dabei kommen Sie einem dunklen Geheimnis auf die Spur.

Warum brauchst du es?
Two Worlds klaut nur von den Besten und will die Vorzüge von *Oblivion* und *Gothic 3* in sich vereinen. Hoffen wir, dass es klappt.

Was gibt es Neues?
Der Mehrspieler-Modus soll alles bieten, was Online-Rollenspieler-Herzen höher schlagen lässt: Arena-Kämpfe, Missionen und, und, und ...

7 ▲ (13)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Reality Pump	Erscheint	Mai 2007

8. Das schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?
Sie und Ihr Abenteurer-Haufen retten Aventurien vor dem Bösen. Warum auch nicht.

Warum brauchst du es?
Weil schon der Pen&Paper-Vorgänger von *Das Schwarze Auge* richtig gut war. Und die hübsche Grafik macht es Ihnen leicht, in die Spielwelt abzutauchen.

Was gibt es Neues?
Unter http://drakensang.onlinewelten.com/articles.php?id=1 finden Sie seit kurzem das erste offizielle Entwicklertagebuch.

8 ▲ (10)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	4. Quartal 2007

9. Alan Wake



Worum geht es?
Die meisten Menschen würden gern ihre Träume verwirklichen. Hauptfigur Alan Wake ist das gelungen – jetzt verfolgen sie ihn ...

Warum brauchst du es?
Weil Remedy ein Garant für fabelhaftes Spieldesign ist und die Screenshots eine herrlich beklemmende Atmosphäre vermitteln.

Was gibt es Neues?
In einem Videointerview auf www.hexus.tv plaudert Entwickler Markus Mäki aus dem Nähkästchen.

9 ▼ (6)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2007

10. Fallout 3



Worum geht es?
Viel ist zur Handlung noch nicht bekannt, aber wir vermuten, dass es mal wieder einen Atomkrieg gab, der alles zerstörte.

Warum brauchst du es?
Die Entwickler von Bethesda haben schon mit *Oblivion* bewiesen, dass sie wunderbare Rollenspiele schaffen.

Was gibt es Neues?
Jetzt, da das *Oblivion*-Add-on *Shivering Isles* nahezu fertig ist, konzentrieren sich die Entwickler vollends auf *Fallout 3*.

10 ▲ (16)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks	Erscheint	2007

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(15)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
12 ▼	(11)	Der Herr der Ringe Online: D. Schatten v. Angmar Online-Rollenspiel	Turbine 24. April 2007
13 ▼	(9)	Die Siedler 6 Aufbau-Strategie	Blue Byte 2007
14 ▼	(12)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 1. Quartal 2007
15 ▼	(8)	Bioshock Action-Rollenspiel	Irrational Games Juni 2007
16 ▼	(14)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
17 ▲	(20)	John Woo presents Stranglehold Action	Tiger Hill Ent. März 2007
18 ▲	(21)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 1. Quartal 2007
19 ■	(19)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 2007
20 ▲	(24)	Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben Adventure	Silver Style Februar 2007
21 ▲	(22)	Spellforce 2: Dragon Storm Echtzeit-Strategie	Phenomic 1. Quartal 2007
22 ▲	(26)	The Witcher Action-Rollenspiel	CD Project 3. Quartal 2007
23 ▼	(18)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 4. Quartal 2007
24 ▲	(27)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
25 ■	(25)	Colin McRae Rally: Dirt Rennspiel	Codemasters 2007
26 ▲	(30)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
27 ▼	(23)	Halo 2 Ego-Shooter	Bungie Studios 1. Quartal 2007
28 ▲	(34)	Loki: Im Bannkreis der Götter Action-Rollenspiel	Cyanide Studio März 2007
29 ▲	(33)	Kane & Lynch: Dead Man Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
30 ▲	(38)	UFO: Afterlight Echtzeit-Strategie	Altar Interactive 1. Quartal 2007
31 ▼	(29)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games 2007
32 ▲	(35)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
33 ▼	(31)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
34 ▲	(39)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 2007
35 ▼	(32)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom April 2007
36 ▲	(40)	Clive Barker's Jericho Action	Codemasters 4. Quartal 2007
37 ▲	(NEU)	Team Fortress 2 Taktik-Shooter	Valve Software 4. Quartal 2007
38 ▲	(NEU)	Chrome 2 Ego-Shooter	Techland 2007
39 ▲	(NEU)	Field Ops Echtzeit-Strategie	Digital Reality 1. Quartal 2007
40 ▲	(NEU)	Sudden Strike 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow 2007

Du fehlst mir!

Reicht es eigentlich nicht, dass wir regelmäßig die Top-Titel von morgen ankündigen? Müssen wir auch jedes Mal noch extra darauf hinweisen, dass Sie dafür stimmen sollen? Scheint fast so. Hoffen wir mal, dass das in Zukunft ein wenig besser funktioniert. Aber solange sei Ihnen – zum wiederholten Male – der Ego-Shooter *Warhound* ans Herz gelegt. Zwar streichen bis zur Veröffentlichung noch einige Monate ins Land, dafür starten Sie dann als käufliche Oberkampfsau –also Söldner – so richtig durch. Das polnische Entwicklerteam Techland schickt Sie auf Einsätze in der ganzen Welt, wobei Sie aber den Schutz Ihres Eigenheims und Ihr Training nicht vernachlässigen dürfen. Mehrere Handlungsstränge und viele Vehikel sollen für die ultimative spielerische Freiheit sorgen.

Warhound

Auf der Lauer


Dragon Age

Allein der Name *Dragon Age* (Zeitalter der Drachen) verspricht klassisches Fantasy-Ambiente. Bioware will mit diesem Titel all jene Rollenspieler zufriedenstellen, die endlich wieder in einen Titel wie *Baldur's Gate* 2 abtauchen möchten. Eine epische Geschichte, interessante Nichtspieler-Charaktere, taktische Kämpfe und eine umwerfende Optik lassen uns bereits jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen. Besonders lecker finden wir, dass, je nachdem was für einen Charakter Sie sich zu Beginn erstellen, das Spiel anders anfängt und auch die Personen der Welt anders auf Sie reagieren. Mit *Dragon Age* kommt etwas wirklich Großes auf uns zu.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 22

Wie jeden Monat packen wir die Hardware-Keule aus und schmeißen Preise im Wert von 4.300 Euro unter die PC ACTION-Gemeinde. Diesmal gibt es Monitore, Grafikkarten, Speicherriegel und Netzteile. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 22 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 24" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 24 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-04-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Dtp-Gewinnspiel

SEITE 13

Dtp macht aus Ihnen einen Multimedia-Experten. Mit der neuen Blaze-Reihe erwartet Sie umfangreiche Software mit hohem Komfort. Dabei bleibt die Bedienung stets einfach. Machen Sie mit und zaubern Sie aus Ihrem PC ein professionelles Multimedia-Gerät. Wenn Sie einen Preis abstauben möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 25 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Dtp-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

20th-Century-Fox-Gewinnspiel

SEITE 16

Machen Sie sich einen gemütlichen Winterabend und schauen Sie sich eine spannende DVD an. 20th Century Fox verlost in PC ACTION jede Menge feine Filme als Special Editions. Als Hauptpreis winkt ein süßer, tragbarer DVD-Player. Wer einen der attraktiven Preise einheimsen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 26 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „20th-Century-Fox-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MSC-Gewinnspiel

SEITE 132

Bei MSC gibt es besonders schnelle Speicherkarten. Für zwei PC ACTION-Leser sogar kostenlos. Diesmal zwei DDR2-800-Pärchen mit jeweils zwei Ein-Gigabyte-Modulen aus der Cell-Shock-Serie. Sie können es kaum glauben? Ist aber so! Beantworten Sie flott die ultraschwere Frage auf Seite 132 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 27" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 27 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „MSC-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Welches Spiel ist schuld daran, dass Sie nie vor 4 Uhr morgens in die Kiste kommen? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 28 *WoW: The Burning Crusade*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top

Platz 1

Gothic 3 ist einfach nicht totzukriegen. Sie lieben das Spiel und huldigen ihm – Platz 1

Ballliebhaber ...

Platz	Vormonat	Spiel
1	= (1)	Gothic 3
2	▲ (5)	World of Warcraft: Burning Crusade
3	▲ (13)	Battlefield 2142
4	▲ (9)	Counter-Strike Source
5	▼ (4)	Prey
6	▼ (2)	F.E.A.R.
7	▲ (8)	Battlefield 2
8	▼ (7)	Anno 1701
9	▲ (11)	Titan Quest
10	▲ (15)	Rainbow Six: Vegas
11	▲ (12)	Pro Evolution Soccer 6
12	▲ (14)	Half-Life 2
13	▼ (10)	Need for Speed: Carbon
14	▼ (3)	Dark Messiah of Might and
15	▼ (6)	The Elder Scrolls 4: Obliv

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie im Adamskostüm durch die Fußgängerzone flanieren? Wir sind neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 29 *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

1. Crysis

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

SMART SURFER

... für Sie auf der Suche nach den günstigsten

Internet-Tarifen der Galaxie!

Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und bis zu

70 %

Onlinekosten sparen!

TÜV Zertifizierte Einwahl-software

✓ Aktuelle Tarife
✓ Geprüfte Anbieterauswahl
✓ Sicherer Verbindungs-aufbau

Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter wie Freenet?

Dann sparen Sie jetzt mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer-Software bares Geld!



Stand: 11.01.2007

Jetzt von der Heft-CD starten oder kostenlos downloaden unter www.smartsurfer.de

- **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders preiswert sind.
- **Neu:** Findet immer den günstigsten enthaltenen Tarif für eine von Ihnen gewählte Surfdauer. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen.
- **Immer aktuell:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
- **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!
- **Doppelt so schnell surfen** mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!

OFFIZIELLER SPONSOR SEGELN FÜR DEUTSCHLAND TEAM GERMANY CHALLENGER FOR THE 32ND AMERICA'S CUP

MEMBER OF united internet

SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE

Gut Ding braucht Eile!

Auf die Plätze, fertig, los! Preise im Wert von 4.300 Euro locken! Asus und Corsair stellen die Top-Produkte zur Verfügung. Wer da nicht mitmacht, ist selbst schuld. Schnell ran den Speck! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

In diesem Monat gibt es diese schönen Sachen zu gewinnen:

ASUS: ACH DU, MEIN AUGENSTERN

Mit dem MW221U von Asus gibt es was auf die Augen! Der 22-Zoll-Breitbild-TFT-Monitor bietet nicht nur ein perfektes Bild, sondern auch eine Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten. Wichtig für Spieler: Die Reaktionszeit beträgt nur zwei Millisekunden (Herstellerangabe). Damit der Monitor zügig die Bilddaten erhält, legt Asus fünf schnelle 7900-GS-Karten obendrauf. Und auch an Bastler ist gedacht: Im Gewinnspielpaket sind fünf brandaktuelle Sockel-775-Hauptplatinen mit SLI-Funktion und Nforce-680i-Chipsatz enthalten.

Wert: € 2.500,-



5x Asus EN7900 GS TOP



1x Asus MW221U



5x Asus P5N32-E SLI Plus





CORSAIR ZIEHT BLANK

Piraten sind gerade schwer in Mode – und mit Corsair sind Sie ganz sicher auf der Gewinnerseite. Die Hardware-Freibeuter stiften dem Profi-Spieler vier Pärchen der High-End-Module Twin2X2048-6400C4D. Dass der DDR-2-800-Speicher auch unter dem Namen Dominator bekannt ist, liegt nicht zuletzt an der niedrigen CAS-Latenz von vier. Zusätzlich macht Corsair vier High-End-Netzteile mit 620 Watt und Kabelmanagement locker.

Wert: € 1.800,-



4x CMPSU620HX-EU

NVIDIA SLI READY

CORSAIR™



4x Twin2X2048-6400C4D Dominator

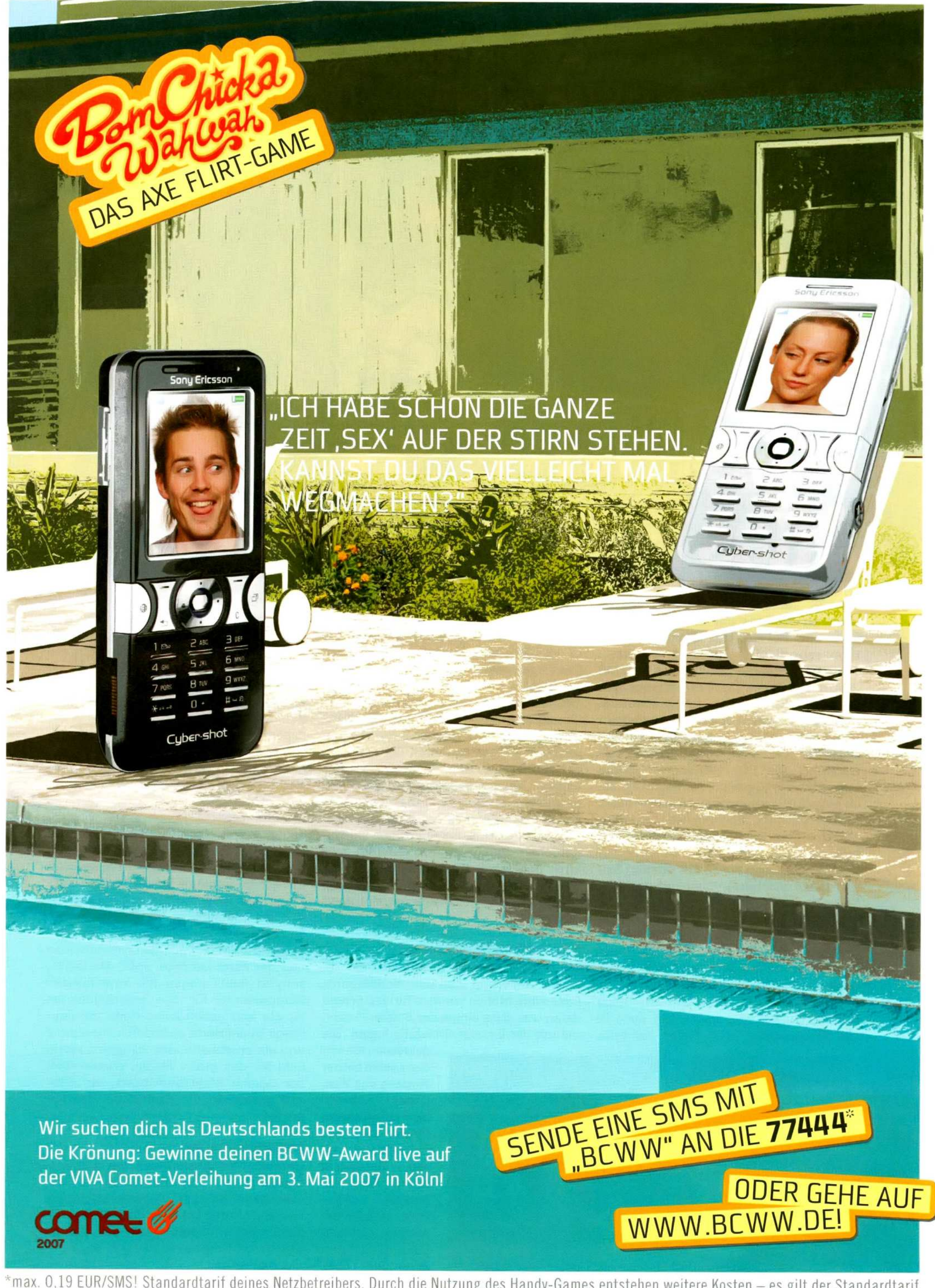
DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

In welcher Maßeinheit misst man bei TFT-(Dünnschicht-transistor)-Monitoren die Bildgeschwindigkeit?

a) km/h
b) Sekunden
c) Millisekunden
d) Milliliter

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **4. April 2007**.



Bom Chicka Wah Wah
DAS AXE FLIRT-GAME
Sony Ericsson
Cyber-shot
„ICH HABE SCHON DIE GANZE ZEIT ‚SEX' AUF DER STIRN STEHEN. KANNST DU DAS VIELLEICHT MAL WEGMACHEN?"
Sony Ericsson
Cyber-shot
Wir suchen dich als Deutschlands besten Flirt.
Die Krönung: Gewinne deinen BCWW-Award live auf der VIVA Comet-Verleihung am 3. Mai 2007 in Köln!
comet
2007
SENDE EINE SMS MIT „BCWW" AN DIE 77444*
ODER GEHE AUF WWW.BCWW.DE!

Showkampf unter Managern: Manu (4K) (rechts) und Nordahl (MYM) (links). Foto: readmore.de

»Macht Spaß: den Willi würgen.«

Foto: readmore.de

»Die Witwe konnte sich von ihren Männern nicht trennen.«

Objekte der Begierde bei den WC3L-Finalspielen in Köln.

WC3L-FINALSPIELE IN KÖLN

Alles im Griff

Am 28. Januar spielten die besten *Warcraft-3*-Teams der Welt um Ruhm, Ehre und Pokale. Das deutsche Team mousesports ging allerdings leer aus.

TURNIER | Welche ist die beste *Warcraft 3*-Mannschaft der Welt? Diese Frage galt es Ende Januar in Köln zu beantworten. Anders als beim zeitgleich laufenden Battle.net-Turnier standen nicht die Einzelspieler und deren Leistungen im Vordergrund. Die ESL *Warcraft 3* League Series, so der komplette Name der WC3L, ist ein echtes Teamturnier. Nicht der beste Spieler gewinnt hier den Titel, sondern nur eine geschlossene Teamleistung verhilft zum Sieg. Vier Clans qualifizierten sich für das große Finale der zehnten Saison dieser wichtigsten Clan-Liga der Welt: Four Kings, World Elite, mousesports und SK Gaming waren es, die sich im seit Juli 2006 laufenden Wettbewerb gegen acht Kontrahenten durchsetzten und zum Finalturnier im Kölner Mediapark spielten. Wie wichtig das prestigeträchtige und mit 20.000 Euro sehr ordentlich dotierte Turnier war, zeigte sich auch in der Vorbereitung: Four Kings, der britische Clan mit Spielern aus ganz Europa, veranstaltete eine ganze Woche lang ein Bootcamp (Trainingslager) in Remscheid in der Nähe von Köln. Hier wurden Taktiken besprochen und – was noch wichtiger war – festgelegt, wer im vielleicht entscheidenden Zwei-gegen-zwei-Spiel (2on2) zusammen antritt. Den Spielern war während der Pressebesuche wichtig, dass keine Fotos von ihren Bildschirmen auf Szeneseiten wie Readmore.de auftauchen. Alles „top secret" – sogar die gespielten Rassen. Auch die Konkurrenz von Four Kings, allen voran der dänische Clan MeetYourMakers mit seinen starken Koreanern, nahm die Vorbereitung sehr ernst und setzte ein Bootcamp an. Hier ging es nicht nur um effektives Training, auch der Teamgeist wurde mit viel Spaß gestärkt.

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

Die anderen beiden Teilnehmer, die koreaner von World Elite und mousesports, hatten ihre Mühen vor dem Turnier. Schuld daran war, dass einige der Spieler Probleme mit der Einreise-Erlaubnis hatten. Die deutschen Behörden zickten bei der Vergabe von Visa. Daher konnten die chinesischen Spieler nicht nach Deutschland reisen. Besonders World Elite, eigentlich Mitfavorit, litt sehr darunter: Xiaofeng „Sky" Li (21) und Zhuo „Ted" Zeng (21) mussten zu Hause bleiben. Somit schrumpften die Siegchancen des Teams auf ein Minimum. Auch mousesports musste auf wichtige Kräfte verzichten: Zwei Chinesen und ein Russe durften nicht nach Deutschland einreisen. Wurden dem deutschen Clan mousesports ohnehin nur Außenseiterchancen eingeräumt, so waren sich die Experten nach diesen Ausfällen erst recht sicher, dass mouz im Kampf um den Titel nicht mitreden würde. Eine Prognose, die sich mit einem vierten Platz bestätigte.



Foto: readmore.de

»Flugzeugpiloten: Der theoretische Teil der Ausbildung ist langweilig.«

Manuel „Grubby" Schenkhuizen (rechts) ist das größte Talent Europas.

TAG DES DONNERS

In der ersten Runde überrannte World Elite seinen Gegner mousesports ohne Probleme und gewann erwartungsgemäß mit 4:1. Im anderen Spiel zwischen Four Kings und MeetYourMakers entwickelte sich ein spannendes Match. Die beiden europäischen Stars Manuel „Grubby" Schenkhuizen (20) aus den Niederlanden und der Franzose Yoan „ToD" Merlo (21) sorgten dabei gegen die koreanischen Kontrahenten für die entscheidenden Punkte und gaben keine Karte ab. Four Kings qualifizierte sich durch dieses 3:2 und ein anschließendes 3:1 gegen World Elite für das große Finale. Wieder hieß der Gegner MeetYourMakers und diesmal gewannen die Four Kings deutlich mit 3:1.

KÖNIGLICHE FREUDE

Überglücklich zeigten sich die dominierenden Sieger von Four Kings (4K) anschließend bei der Siegerehrung. Hier nahmen sie den Lohn für ihre Mühen entgegen und kündigten bereits das nächste Ziel an: die Titelverteidigung in der kommenden Saison. Gerriet Ohls

Info: www.wc3l.de

BATTLE.NET-FINALSPIELE IN KÖLN

Kämpferschmerz

»Wird gerade gedeckt: Scheck.«

Foto: readmore.de

Lohn der Mühen: Sieger Kim Sun Sik (mitte) holt sich seinen 10.000-Dollar-Scheck ab und posiert mit dem gewonnenen Schwert.

Die *Warcraft 3*-Einzelspieler-Weltelite traf sich in Köln, um den besten Spieler überhaupt zu ermitteln. Wie so oft in der Geschichte unterlag Deutschland.

TURNIER | Es ging um den Titel der vierten Battle.net-Saison, zu der sich jeder *Warcraft 3*-Spieler der Welt anmelden konnte, um sich in zahlreichen Turnieren für das große Finale zu qualifizieren. Dass der Wettbewerb weltweit ausgeschrieben wurde, spiegelte sich in der Teilnehmerliste eindrucksvoll wider: Nicht nur Europäer versuchten ihr Glück, auch aus Kanada, den USA und natürlich Korea, dem E-Sport-Mekka, kamen die Spieler. Nicht dabei hingegen waren chinesische Teilnehmer, die ebenfalls zur Weltelite gehören. Bei ihnen gab es Probleme mit der Einreise-Erlaubnis, die Behörden verhinderten also einen noch spannenderen Wettkampf. Zu den Favoriten zählten JaeWook „Lucifer" Noh (20), Chun Jung „Sweet" Hee (21) aus Korea sowie der Niederländer Manuel „Grubby" Schenkhuizen (20).

LASST DIE SCHLACHTEN BEGINNEN

Gespielt wurde zunächst in vier Gruppen mit je vier Teilnehmern. Großes Pech hatte der Deutsche Andrew „fire_de" Regendantz (20), er wurde in der „Todesgruppe" mit Lucifer und dem Franzosen Yoan „ToD" Merlo (21) nur Dritter. Zwar konnte sich der sympathische Leinacher gegen den Amerikaner Nick „SchrieK" Whittier (18) durchsetzen, seine anderen Gegner waren aber doch eine Nummer zu groß für ihn. „ToD ist einfach der bessere Spieler der Menschen-Rasse", war sein Fazit nach dem Spiel. Andrew wird sich nun wieder auf die ESL Pro Series konzentrieren und dort die Fahne seines Clans, SK Gaming, hochhalten. Im Kampf um den Turniersieg waren die Favoriten schließlich unter sich, im Double-Elimination-Modus (Wer in einem Spiel unterliegt, hat noch eine Chance in der Verliererrunde) wurde weitergespielt. Von den acht Teilnehmern, die sich für diese Ausspielungen qualifizierten, setzten sich die erwarteten Gesichter durch. Einen Spieler hatten die Experten zu Beginn des Turniers nur als Außenseiter auf der Rechnung: den Koreaner Kim Sung „ReMinD" Sik (20). Sweet, ToD und Grubby mussten sich nacheinander geschlagen geben und ReMinD spielte sich mit hervorragenden Strategien ins Finale. Dort traf er auf den Spieler Lucifer, der sich nach einer frühen Niederlage gegen Grubby erfolgreich mit seiner Untoten-Armee durch das Lower Bracket (Verliererrunde) kämpfte und dem dort gegen Grubby die Revanche gelang. Im großen Finale setzte sich ReMinD gegen seinen Landsmann mit 2:1 durch und gewann somit die Finalspiele der vierten Saison. Dieser Erfolg kommt allerdings nicht von allein: ReMinD trainiert im Durchschnitt zehn Stunden am Tag. Das zeigt, auf welchem hohen Niveau die Spiele der Finalrunde angesiedelt waren. Der Sieger freute sich über 10.000 Dollar und ein Schwert.

Gerriet Ohls

Info: www.battle.net

Foto: readmore.de



»Endlich abgeschlossen: Ausbildung zum Döner-Verkäufer.«

Manuel Schenkhuizen (mitte links) fasst das Schwert von Kim Sun Sik an.

Foto: readmore.de

»Wollt ihr das totale Geschenk?«

Die Menge zeigte sowohl während der Spiele als auch der Showeinlagen große Begeisterung.

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Auf der shgOpen wurde die internationale Saison eingeläutet. Nun geht es Schlag auf Schlag weiter, die Cebit kann kommen!"

LIES MICH!

E-Sport satt auf der Cebit!

Messe | Die Cebit versorgt auch in diesem Jahr alle Interessierten mit einem Einblick in die neuen Trends und die Technik von morgen. Auch E-Sport-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die großen Stars der deutschen Szene sind mit Sicherheit bei den Messeständen ihrer Sponsoren anzutreffen und stehen zu einem kleinen Duell in den verschiedensten Spielen bereit. Während der Messe, die vom 15. bis zum 21. März in Hannover stattfindet, werden auch zwei große E-Sport-Veranstaltungen ausgetragen: Die Samsung Euro Championship, ein Ableger der World Cyber Games, kürt ihre Europameister und die ESL (Electronic Sports League) Masters sucht die Sieger der ersten Saison. Hier erwartet man Topteams wie mousesports, fnatic, Pentagram und MeetYourMakers. Spannung pur! (GO)

Info: www.cebit.de

Counter-Strike: Source versus CS 1.6

E-Sport | Zu einem interessanten Duell kam es jüngst im Programm des Fernsehsenders GIGA: In einem Showmatch standen sich das *Counter-Strike: Source*-Team von SPEED-LINK und die *Counter-Strike 1.6*-Mannschaft von endeffect gegenüber, um sich im Spiel *Counter-Strike: Source* zu messen. Es wurden aber nicht wie gewohnt die herkömmlichen Karten gespielt, sondern die neuen *CS*-Promod-Spielszenarien. Diese implementieren die alte *Counter-Strike 1.6*-Spielbarkeit in *Counter-Strike: Source*. Obwohl viele der *CS*-Fans im Vorfeld ein knappes Match mit drei Spielrunden erwarteten, war die Sache am Ende klar: Die *CS: Source*-Spieler behielten in „ihrem" Spiel die Oberhand und gewannen nach Karten 2:0. Die *Source*-Szene scheint somit immer besser zu werden. Und dass ein *CS 1.6*-Team wie 2005 mousesports die World-Cyber-Games-Qualifikation in *CS: Source* gegen die „echten" *Source*-Spieler gewinnt, ist unwahrscheinlich. (GO)

Info: www.giga.de



Argentiniens freut sich über das 3:1.

»In der Mitte: Gina Wild (nicht zu sehen)«

Leser Flowby haute gegen das PCA-Team den Ausgleich per Elfer rein.

»Mit Straußeneiern langweilig: Ostern.«

PC ACTION SCHLÄGT DICH!

Pro-Evolution-Zocker

Wir lieben unsere Leser. Deshalb schlagen wir Sie – nämlich in Sport-, Action- und Strategie-Spielen.

TURNIER | Ab dieser Ausgabe bieten wir Ihnen regelmäßig die Möglichkeit, virtuelle Prügel von uns zu beziehen. Zum Beispiel in unserer Königsdisziplin *Pro Evolution Soccer 6*. Am 29. Januar trafen wir auf die treuen PC ACTION-Leser Fummelkoenich, oGlDave und Flowby. Zum Auftakt starteten wir eine Zwei-gegen-zwei-Partie. Das Spiel Real Madrid gegen Barcelona begann dramatisch: Ein frühes Gegentor ließ die Gegner hoffen. Da wir aber keine Gnade kennen, hauten wir vor der Halbzeit den Ausgleich samt 2:1 rein. Um es spannend zu machen, verursachte Ciszewski einen Elfmeter, der zum 2:2 führte. Die Gegner freuten sich schon auf die Verlängerung, doch durch eine grandiose Kombination von Real kam es zum 3:2-Endstand. Nach dieser Aufwärmrunde besiegte Ciszewski den stark spielenden oGlDave mit 3:1 (Argentinien gegen Frankreich), danach unterlag Kollege Fischer seinem Gegner Fummelkoenich mit 1:4. Die restlichen ausgetragenen Spiele taugen nicht für die Statistik und werden von uns als Trainingsspiele angesehen. Gürnth, für das peinliche 0:1 gegen Flowby sollten Sie sich wirklich schämen! Lukasz Ciszewski

Infos und Termine finden Sie auf: www.pcaction.de

PC ACTION schlägt Sie in ... Pro Evolution Soccer 6

Ciszewski/Fummelkoenich	3 : 2	oGlDave/Flowby
Ciszewski	3 : 1	oGlDave
Fischer	1 : 4	Fummelkoenich
	ENDSTAND	
PCA Redaktion	**2 : 1**	**PCA Leser**

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	GrimmaLan VI	23.02.2007	04668 Grimma	333	✔	🟩	www.grimmalan.de
2	FighterNight #9	23.02.2007	81249 München	504	✔	🟩	www.fighternight.de
3	Zockparade XI	23.02.2007	76297 Stutensee	400	✔	🟥	www.netquarter.org
4	ESC-LAN VII	02.03.2007	72186 Empfingen	324	✔	🟩	www.esc-lan.de
5	Xperiencelan	02.03.2007	50735 Köln	300	✔	🟩	www.xperiencelan.de
6	NSN v9.0	09.03.2007	33154 Paderborn	600	✘	🟩	www.nullsaftnetz.de
7	[Da-Ruler]RealLan XII	16.03.2007	45147 Essen	222	✔	🟩	www.da-ruler-ev.de
8	LANkreis 7	23.03.2007	76275 Ettlingen	255	✔	🟩	www.lankreis.net/
9	Gamesession Hannover	30.03.2007	30827 Garbsen	420	✘	🟩	www.gsh-lan.com
10	Lan-4u 25	06.04.2007	16798 Fürstenberg/Havel	400	✔	🟩	www.lan-4u.de
11	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✘	🟩	www.convention-x-treme.de
12	LAN66 - Easter Combat 7	06.04.2007	26316 Varel	300	✘	🟩	www.lan66.de
13	The Summit VIII	13.04.2007	49074 Osnabrück	1218	✔	🟩	www.the-summit.de
14	Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59609 Anröchte	500	✘	🟩	www.boerde-lan.de
15	LANnation Vol. 12	04.05.2007	06846 Dessau	300	✔	🟩	www.lannation.de
16	B:K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✘	🟩	www.bk-nightlife.de
17	BKXXL#4	18.05.2007	55543 Bad Kreuznach	501	✔	🟩	www.bkxxl.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 20	23.02.2007	8200 Gleisdorf	330	✘	🟩	www.nur48stunden.at
	LAN-4-FUN 2007	23.02.2007	5252 Aspach	300	✔	🟩	www.lan-4-fun.at
	Frag Master LAN Event	06.04.2007	9560 Stadtsaal Feldkirchen	300	✔	🟩	www.fragmasteclan.at
	SCHWEIZ						
	Lan 4 You, a lan to be	12.04.2007	3150 Schwarzenburg	200	✘	🟩	www.lan4you.ch
	bytewarz reloaded	13.04.2007	5330 Bad Zurzach	300	✘	🟩	www.bytewarz.ch
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1500	✘	🟩	www.special-night-lan.net

Ganz schlechte Karten

Warum mich das Einkaufen in Supermärkten demnächst höchstwahrscheinlich umbringt.

Es gibt keine blöden Fragen. Heißt es. Meine Arbeit als Briefkastentante belehrt mich täglich eines Besseren – und nicht nur das. Es gibt Fragen, die lassen mich irgendwann noch zum – bitte wegschauen, Herr Beckstein – Amokläufer werden. Wenn ich zu McDonald's gehe etwa, mich eigentlich sehr klar ausdrücke, es mir aber nichts nützt. Ich sage: „Einen Big Mäc, bitte! Nur einen Big Mäc. KEIN Menü. KEIN Getränk. KEINE Pommes. KEIN „scharf". Einfach nur einen Big Mäc." Der Inder entgegnet dann mechanisch: „Als Menü?" Es ist doch zum Heulen! Schlimm ist übrigens auch die Frage „Liebst du mich noch?", die Mann seiner Frau stündlich korrekt beantworten muss, nur weil er drei Mal den Hochzeitstag vergessen und mit ihrer besten Freundin gepoppt hat. Horror-Spitzenreiter sind für mich aber momentan bestimmte Situationen an Tankstellen- oder Supermarktkassen. In meinem kleinen Stammgeschäft zum Beispiel. Die Dame an der Kasse schaut mich wimperklimpernd an und fragt innerhalb der vergangenen vier Wochen zum 3.962 Mal: „Haben Sie eine Paybackkarte?" Ich erwidere zum 3.962 Mal, dass dies nicht der Fall sei. Sie: „WOLLEN Sie denn eine Paybackkarte?" „Wenn ich eine Paybackkarte haben wollen würde, würde ich das sagen, du blöde Kuh und jetzt schieb dir das Ding in eine Körperöffnung deiner Wahl!", würde ich gern entgegnen. Stattdessen verlässt ein freundliches „Nein" meine Lippen. „Sie wollen wirklich keine Paybackkarte? „Nein", flöte ich. Sie: „Damit sparen Sie aber eine Menge Geld!" „Verdammt noch mal, welcher Teil an meinem NEIN gerade eben war denn missverständlich?", denke ich und sage: „Nein, vielen Dank!" Kann bitte jemand respektieren, dass ich keine fünf Millionen Punkte sammeln möchte, um irgendwann im nächsten Jahrtausend einen Nasenhaarschneider dafür zu kriegen? Das absolute Grauen erlebte ich an einem Samstag. Es war wie immer die Hölle los. Ich schubse meinen Einkaufswagen gerade gut gelaunt in Richtung Kasse. Meine Sensoren erfassen zwei längere Schlangen. Positronische Leiterbahnen in meinem Cyborg-Gehirn mussten nun in Sekundenbruchteilen abwägen, wo ich mich anstellen soll: An der linken Kasse, wo eine saugeile Mitarbeiterin Anfang 20 hockt, sich in der Schlange aber auch eine cirka 127-jährige Dame befindet, die ihre 89 Cent sicher mit gichtgekrümmten Fingern in Ein-Cent-Münzen bezahlen möchte? Oder rechts, wo unter anderem offensichtlich die Kelly Family acht Einkaufswagen bis unters Supermarktdach beladen hat? Mein Hormonhaushalt entscheidet sich für die heiße Kassenkraft und somit den linken Tunnel des Todes. Überraschenderweise geht alles sehr schnell. Johannes Heesters' Mutter entpuppt sich sogar als relativ fit. Ich werfe einen siegessicheren und schadenfrohen Blick zu den armen Schweinen in der anderen Schlange hinüber. Doch dann geschieht das bereits erwähnte Grauen: Die Rentnerin beginnt, verstört in ihren Taschen zu wühlen. „Eine Sekunde noch", krächzt sie, „irgendwo muss sie doch sein, meine Payback karte ..." Ich möchte bitte sterben. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Anne Kandler, Foto: Marco Leibetseder



Und das geschah vergangenen Monat ...

VERLEUMDUNG!

Sehr geehrte Damen und Herren, als Eigentümer von atrox-gaming habe ich auf Ihrer DVD den Beitrag über die Dimension 6 gesehen. Ich behalte mir vor, Sie aufgrund von Verleumdung anzuzeigen, da wir kein erfolgloser Clan sind und Platz 6 gemacht haben. Ich finde es unverschämt von Ihnen, so über uns zu berichten, da wir der einzige Clan waren, der Ihnen ein Interview gab. Wenn Sie meinen, dass Sie so über uns berichten können, sehen Sie sich im Unrecht. Ich bitte um eine Stellungnahme Ihrerseits, da sonst rechtliche Schritte folgen und das meine ich nicht zum Spaß.

MAURICE HEYNE, PER E-MAIL

Nicht? Och Menno, bis grade haben wir uns so auf die Pointe gefreut! Okay, als Wiedergutmachung laden wir Sie zu einem Turnier ein. Bei dem können Sie *noch* erfolgreicher abschneiden, denn es nehmen nur fünf Clans teil.

ES LÄUFT NICHT GUT

Ich habe ein Problem, Gothic 3 will bei mir nicht richtig laufen. Es läuft einfach nicht flüssig. [...] Ich habe auch die neuesten Treiber auf meinem System installiert. Könnt ihr mir sagen, an was es liegt, dass Gothic 3 so schlecht läuft?

TORSTEN RÖSCH, PER E-MAIL

Oberschenkelzerrung.

BEILEIDSBEKUNDUNG

Ich glaube, ich muss das jetz' mal loswerden: Liebe PCA-Redaktion, ihr tut mir richtig leid, ihr seid die Menschen in Deutschland, die man am meisten bedauern muss. ihr bekommt Monat für Monat E-Mails von Blindfischen, die die CD-Keys nich' finden, von prüden

Tempelrittern, die glauben, eure Zeitschrift verderbe die Jugend, von Langzeitarbeitslosen, die von euch 'ne Arbeitsstelle erbetteln wollen und ganz normalen Trotteln, die glauben, ihr seid vollkommen plemplem (wie kommen die nur da drauf?). Noch dazu kommt, dass ihr die E-Mails dann auch noch beantworten müsst, wo wir bei den Idioten wären, die nich' raffen, dass die Verarsche im Heft nur Spaß ist. [...]

MARTIN OSWALD, PER E-MAIL

Spaß? Warum Spaß?



FRAUENFRAGEN

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, [...] Ich habe alles so gemacht, wie Sie es gesagt haben, doch es geht nicht. Die Mods sind alle in meinem Oblivion/Data Ordner. Dann starte ich mein Spiel mit dem Oblivion-Launcher, mein PC gibt einen komischen Laut von sich. Ich schaue in den Spieldateien nach, dort werden meine Mods nicht angezeigt. Als ich mir jedoch die Erweiterung Knights of the Nine geholt habe, gingen die Dateien auf der Erweiterungs-CD perfekt. Es wäre wirklich super, wenn Sie mir helfen könnten. [...]

LISA ZIEGLER, PER E-MAIL

Da können wir nicht helfen, Frau sein ist leider angeboren.

HAST DU ANGST, HASE?

Betreff: Ich lebe in Angst. Mein Bruder wird mich bald töten, wenn er


»Echt geil: Swiffer.«

Foto: action press



REDAKTEURE AM PRANGER

Aberglaube ist ja ein weit verbreitetes Problem heutzutage. Da gibt es Tarot-Karten, Glaskugeln und schrullige alte Zigeunerinnen, die viel Geld verlangen, welches man vielleicht besser in einer Tabledance-Bar anlegen sollte. Dass Mad Doc Software jedoch mit den Toten reden konnte, davon scheint Herr Fischer ja überzeugt. Warum sonst schreibt er im Test zu Star Trek: Legacy, dass es gelungen sei, für die deutsche Lokalisation den Sprecher William Shatners, Gert Günther Hoffmann, zu verpflichten? Der ist zum Leidwesen aller Star-Trek-Fans nämlich am 14. November 1997 gestorben. [...]

YVES JANDEK, PER E-MAIL

Auf der Seite 81 der aktuellen Ausgabe (Test Star Trek: Legacy) behauptet euer Aushilfs-Meat-Loaf Wolfgang Fischer zum Bild in der Mitte, dass sich dort die Enterprise ein Gefecht mit einem romulanischen Bird of Prey liefert! Allerdings ist auf dem Bild deutlich ein romulanischer Warbird zu erkennen! Ich schlage vor, euren Deppen in eine Sternenflotten-Uniform zu quetschen und in der Fußgängerzone Star-Trek-Buttons verteilen zu lassen. [...]

ALEXANDER MÖCK, PER E-MAIL

Na gut, Synchronsprecher Gert Günther Hoffmann ist schon ein bisschen tot. Okay, auf dem Bild ist kein Bird of Prey, sondern ein Warbird. Und zugegeben, das PC ACTION-Gold zum Test von *World of Warcraft: The Burning Crusade* hat Herr Wolfgang Fischer vergessen. Aber sonst? Sonst war doch alles richtig? Trotzdem verpassten wir Fischer natürlich einen Denkzettel. Er durfte zur Strafe neun Minuten lang keinen Zitronenkuchen essen. Ja, wir sind grausam! So. Rechts liefern wir den fehlenden Award nach.



UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	War verantwortlich für das *War Front*-Gewinnspiel und damit für die peinliche Tatsache, dass in Heft 3/2007 auf Seite 20 stand, man solle die Frage auf Seite 13 beantworten und auf Seite 13 zu lesen war, man bekomme die Teilnahmebedingungen auf Seite 20 erklärt. Keine Ahnung, wie viele Blondinen noch heute zwischen dieser Endlosschleife hin- und herpendeln, doch eins wissen wir: Wollner passiert so ein Fehler nie mehr, nachdem er zur Strafe 24 Stunden lang mit einem Endlosband des neuen Tokio-Hotel-Lieds *Übers Ende der Welt* gefoltert worden ist. Es war so schlimm, dass unser Redakteur acht Liter Blut durch die Gehörgänge verlor, obwohl er ja eigentlich nur sechs hatte.	André Henkel, Jonas Fröschle, Markus Herkert, Matheus Markowski
Lukasz Ciszewski	Wegen ihm war im Sprechertext zum *Test Drive Unlimited*-Video von einem Lamborghini Murcielago die Rede, zu sehen war aber dummerweise ein Lamborghini Gallardo. Für diesen unfassbaren Frevel wurde Cisdooferski der Dienstwagen abgenommen. Seither muss die arme Sau mit einem billigen Ferrari 360 Modena zur Arbeit fahren. Nein, nein, nein, liebe Leser, kein Mitleid jetzt, ein solcher Fauxpas verdient eine brutale Strafe!	Holger Wilhelms, Stefan Grebner

weiter vor Wut sein Gamepad auf mich schmeißt, bitte um dringende Hilfe!

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Gern: Sag deinem Bruder, er soll 'nen Monitor nehmen, damit geht's schneller.



An den Pranger mit dir, Fränkel! Im Stranglehold-Artikel besitzt du die Frechheit, Mister Chow Yun-Fat mit dem Vornamen zu nennen. Das finde ich nicht sehr respektvoll. Zur Information: In China wird der Hauptname (Nachname) immer zuerst genannt, also ist er Mister Chow und nicht Mister Yun-Fat. Anders verhält es sich bei John Woo, da es sich hier um die europäische Form des Namens handelt. [...] Oh, und wie immer ist die PC ACTION der Mega-Hammer! Ich liebe euch! Bleibt so politisch unkorrekt wie möglich, damit sich alle Arschlöcher der Welt weiterhin aufregen. [...] Macht weiter so und haltet den Stift aufrecht, ihr Schergen.

H.-J. TRINKS, PER E-MAIL

Wenn wir schon beim Haarspalten sind: Chow Yun-Fat ist der kantonesische Name. Im Chinesischen, womit üblicherweise Hochchinesisch gemeint ist, heißt er Zhōu Rùnfā. So, du Nichtswisser!



Harald, als ich den Bericht über das Spiel John Woo presents Stranglehold gelesen habe, ist mir aufgefallen, dass in der Einleitung, wo du behauptet hast, dass Chinesen angeblich nicht fähig wären, den Buchstaben „L" auszusprechen, du einen größeren Denkfehler gemacht hast, was mich nicht wundert bei deinem IQ. Ich bin der Meinung, dass Chinesen den Buchstaben „R" nicht aussprechen können, denn sonst hättest du ja in der Einleitung immer das „L" durch einen anderen Buchstaben vertauschen müssen, was du nicht gemacht hast. [...]

LUKAS BODENSTORFER, PER E-MAIL

„Chinesen spielen Kontlabass, backen Klugscheißel-Splüche in Kekse, veltilgen Hunde und können angeblich kein „L" splechen." So begann del Text. Und nun denk schalf nach, wel ein IQ-Ploblem hat. Ups, haben wil gelade geschlieben, du solltest denken? Velzeihung, Lukas!

ABZOCKER

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, diesen Monat habe ich mir ein Exemplar der PC ACTION zugelegt, zufällig kaufte mein Freund sich die PC-Games-Ausgabe desselben Monats. Als ich seine Zeitschrift durchlas, entdeckte ich im Hardwarebereich der PC Games auf Seite 151 und PC ACTION auf Seite 135 eine sehr starke Ähnlichkeit der Artikel. Die Artikel sind nämlich teilweise identisch, so zum Beispiel „Vista: Probleme mit EAX", der in der PC ACTION „Jetzt ist Stillzeit" betitelt ist. [...] Ich finde dies eine Abzocke, wenn ich für 4,99 Euro eine Zeitschrift kaufe, will ich auch, dass die Zeitschrift genug Individualität besitzt, eigene Artikel zu schreiben und keine kopieren zu müssen. Dass beide Produkte demselben Verlag angehören, ist für mich in diesem Bezug keine Begründung. [...]

JAKOB HEILMANN, PER E-MAIL

Kurzer IQ-Test: Sie haben zwei Magazine aus unserem Verlag gelesen, aber nur eins bezahlt. Preisfrage: Wer hat wen abgezockt? Naaa?

WARUM, WARUM, WARUM?

[...] Wie schafft man es eigentlich, für ein Spiel wie Dream Stripper auf ausgerechnet 6% zu kommen? [...] Warum 6, warum nicht 5 oder 10 oder etwas Gerades? Ist nicht alles unter, sagen wir mal, 20% gleich grottig? Warum 6 und nicht gleich 0? [...]

OLIVER HESSNER, PER E-MAIL

Warum wohl 6%? Weil es für 7% zu schlecht und für 5% zu gut ist, denken Sie halt mal ein bisschen mit, Hessner! Übrigens: Leihen Sie Ihrem Banknachbarn aus der Sonderschule, dem Heilmann, nicht immer die PC Games, das macht ihn ganz wirr.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN ...

Ich arbeite in eine Tankstelle und habe daher zeit um eure zeitung zu lesen. Und kamm zu denn entschluss das ihr echte kack noobs seit. macht über andere WITZE die überhaubt nicht lustig sind. Seit Frauen feindlich weil Ihr nicht zum Stich kommt oder so. Guckt euch erst einmal im Spiegel an, dann könnt Ihr über andere her ziehn. Naja denn einzigen Spiegel denn Ihr benutzen könnt ist der Wasser Spiegel, der kann wenigstens nicht zerspringen.

CHRISTIAN SCHWARZBÄCKER, PER E-MAIL

Hahaha, Wasserspiegel, *der* war super, hahaha! Apropos Spiegel, was benutzen wir, um besonders schlechte Leserbriefe wie den deinen zu ertragen, Christian? Na den Alkoholspiegel, hahaha!

BRÜLLER DES MONATS

Servus ihr, ich wollte nur mal sagen, dass ihr alle 'nen Clown gefrühstückt habt. Dann noch eine Frage: Was is' ein Echtzeit-Strategie-Spiel? Muss mer da etwa ein Jahr den PC anlassen, bis 'n Haus fertig gebaut ist?

FLORIAN KREISSL, PER E-MAIL

»Rocco Siffredi in: *Der unsichtbare Rohrverleger.*«

Ehe wir uns umbringen, mal so ins Blaue getippt: Du gehst mit Heilmann und Hessner in eine Klasse oder bist Tankwart. Richtig?

FALSCH!

Hey, mir ist aufgefallen, dass auf der Heft-DVD-Verpackung auf der Rückseite steht, dass „das detaillierte Inhaltsverzeichnis immer auf Seite 3 der dazugehörigen PC ACTION zu finden ist", wobei es aber doch (zumindest in Ausgabe 3/07) auf Seite 6 und 7 ist. So, nur dass ich auch mal was geschrieben hab. Obwohl ich es mir eigentlich nicht leisten dürfte, da ich in 'ner Tanke arbeite [...]

MANUEL EFFERL, FELDKIRCH (ÖSTERREICH)

Scherzkeks.

DA WIRST DU HAI!

Na ihr Schießbudenfiguren, verratet mir mal bitte, welcher geistige Überflieger von euch diese raffinierten Wortspiele, die sehr oft in eurer Zeitschrift zu finden sind (als Beispiel der Test zu „Der Weiße Hai: das Spiel" in Ausgabe 2/2007, siehe Überschrift) inszeniert? Ich frage mich, ist das wohl immer derselbe oder besu-



Lieber Leserbriefonkel, mein Sohn Silas (fünf Monate alt) hat heute an der aktuellen PC ACTION geknabbert. Als voll in diese Gesellschaft integrierter Ossi muss ich jetzt nun unbedingt von Ihnen wissen, welche spätpubertären Folgen dies für mein Kind hat! [...]

CARSTEN GEMEINHARDT, TANNENBERGSTHAL

Es hat bestimmt keine schlimmen Folgen, Carsten. Obwohl ... na ja ... also wir formulieren es vorsichtig: Wenn Silas jetzt schon so gern an etwas so männlich-herbem wie einer PC ACTION nuckelt, freut er sich später bestimmt mal über eine Handtasche, Vaseline oder ein Fahrrad ohne Sattel.

»Penner decken sich im Winter aber auch mit jedem Scheiß zu.«

chen sämtliche Autoren einen Kurs für platte Wortspiele? Mein Tipp, um nich' halbwegs seriös zu wirken: Fokussiert euch lieber noch mehr auf den guten alten Sexismus, den habt ihr wesentlich mehr drauf. [...]

FELIX BECKMANN, PER E-MAIL

Da fällt uns just ein klasse Wortspiel zu einem Brief weiter vorn ein. Eins mit Sieg und Heilmann, und zwar ... äh ... na ja, hast Recht, manchmal sollten wir es besser lassen.

GENIALER KÄSE

Ich wollte nur mal sagen, euer Käseblatt ist wirklich genital.

FLORIAN KREISSL, PER E-MAIL

Mit so platten Wortspielen kannst du uns nicht imprägnieren.

ALLES FÜR DIE KATZ'

Die klitzekleine kotzende Katze kotzt klitzekleine Katzenklötzchen, klitzekleine Katzenklötzchen kotzt die klitzekleine kotzende Katze. Muhahaha, versucht mal, diesen Zungenbrecher zu meistern!!!

MICHAEL MARKS, PER E-MAIL

Die klitzekleine kotzende Katze kotzt klitzekleine Katzenklötzchen, klitzekleine Katzenklötzchen kotzt die klitzekleine kotzende Katze. Das war ja einfach.



»Mutter Beimer streichelt ihre Muschi.«

LIEBESBRIEF

Betreff: Ich liebe eure Zeitschrift! [...]

OREST BALUNNIK, PER E-MAIL

Schön, aber bitte erspar uns Einzelheiten, wir müssen schon dauernd dran denken, was Paul mit seinem Pfannkuchen treibt.

SEXUALAUFKLÄRUNG

Playboy will Kelly Osbourne nicht. Haben Pfannkuchen eigentlich Geschlechtsteile?

PAUL ROSSBACH, PER E-MAIL

Nein, Paul, aber mit ein paar Origami-Kenntnissen kann ein Mit-Nahrungsmitteln-Onanierer wie du flink eins draus falten.

AUSGEBUCHT

Moin, moin, will dein Buch haben (auf legale Art und Weise) und natürlich lesen. Wo kriegt man das? Kein Buchladen in diesem komischen Köln hat oder kennt das Buch. Man findet es auch nicht im Netz. Gibt es den Scheiß gar net? Raus mit der Sprache und verrat mir, wie ich an das Buch komme. JETZT. [...]

GERIT HASCHKE, PER E-MAIL


Telefax-Bücherzettel 45 039
BAG-Vermerke · Verkehrsnummer
Verlag: COMPUTEC MEDIA · Datum: 22.01.06 · Order Nr.
Bitte auf Rechnung angeben · Ladenpreis
RR · fest · ISBN · Katalog-Nr. · Buchtitel (Verfasser, Stichwort)
Preisanfrage und Lieferbarkeit
Fraukel, Harald
"Schönes Leben noch!"
ISBN 0815471166 6 €6,66
Frage: Liefern Sie mit Buchhändlerrabatt? Porto?
Falls Lieferung nicht innerhalb 3 Monaten erfolgt, Rückgabe vorbehalten.
Lieferhindernis bitte ankreuzen: vergriffen · fehlt z. Zeit · noch nicht erschienen · vorgemerkt · nicht vorgemerkt · nicht unser Verlag · Bestellung ungenau
wiederholt · Abbestellg. · Forts. jetzt
Versandanweisung: 1 KNOe/KV · 2 Libri · 3 HERA · 4 Umbreit · 5 Post · 6 Expreß · 7 Fracht ab ... kg · 8 Selbstabholer · 9 direkt an Kunden Rechng. an uns

Die Leseprobe zum Roman *Schönes Leben noch!* in Ausgabe 2/2007 auf Seite 30 sorgte für Furore. Ein Buchhändler wollte sogar direkt bei unserem Verlag ordern (siehe Fax links). Und du, liebster Gerit, du bist sicher, dass du die richtige ISBN-Nummer hattest? Die 0815-4711-666? In Worten: nullachtfünfzehn, siebenundvierzigelf, sechs, sechs, sechs. Versuch's halt noch mal.

UND NOCH SO EINER ...

Hallo ihr Schreiberlinge, ich wollte erst Mal anmerken, dass ihr die beste Zeitschrift überhaupt macht. Nein, ich will weder ein Autogramm noch ein Date, aber es stimmt. Ich habe mir (vergebt mir) aus Langeweile die* [Pieeep!] *gekauft und war geschockt. Die Spielebeschreibungen waren etwa so lustig wie ein im Kühlschrank eingeklemmter Hoden (das passiert öfter als ihr denkt, glaubt mir). [...]

CARSTEN VALLENTIN, PER E-MAIL

Tipp: Wenn du Schnitzel aus dem Kühlschrank holst, weil du dich daran vergehen möchtest, reicht es, sich *nach* dem Schließen der Tür auszuziehen (oder du nimmst Pfannkuchen).

JA GOWORÜ PO-RUSSKI!

Sagt mal, ich wusste gar nicht, dass Herr Frank Russisch kann. Hätte ich nicht gedacht, Respekt Herr Frank, obwohl Sie nur ein Volontär sind ;)

LION BASIN, PER E-MAIL

Herr Frank ist, wie in jedem Heft etwa acht Mal erwähnt, Weißrusse. Da kommt es natürlich überraschend, dass er Russisch spricht. Doch halten Sie sich fest, Herr Basin, denn jetzt kommt's: Unser polnischer Kollege Ciszewski kann sogar Polnisch!!! Hammer!!!

DÜNN UND DÜNNER

[...] Ich möchte euch auch noch richtig loben. So viele geile Bildinschriften hab ich selten in der PCA gelesen. Weiter so. PCA kocht war, obwohl es wirklich eklig war, auch wieder sehr lustig. Hat Ahmet abgenommen? Er sieht nach fast 15 Kilo weniger aus. ^^

ALEXANDER DIEMER, PER E-MAIL

Stimmt, seit seiner Beschneidung wiegt er 15 Kilo weniger.

BAUERNTRAMPEL

Da mir gerade langweilig ist (sitze in der Schule an so 'ner Arbeit über Entwicklung der Informationstechnologie) und ich mir gestern die neue PCA geschnappt hab, schreib ich dir auch mal so 'nen dämlichen Leserbrief. Ja, auch wir Schweizer Bauerntrampel können schreiben! Zuerst möchte ich meinen Unmut kundtun, denn wie oft faselt ihr was von „Zürichern", wenn ihr Post von denen bekommt. Nicht, dass ich diese Dialektvergewaltiger besonders mag, aber die nennen sich „Zürcher". [...]

MARCEL WEBER, PER E-MAIL

Oh, ein Schweizer! Besser langsam schreiben: Züüüriiicheer geeeht aaauch, Koooriiintheeenkaaackeeer. Faaalls eiiiner vooon euuuch Ziiiegeeenhiiirteeen maaal wiiieder zuuum jääährliiicheeen Grooößeiiinkauuuf vooon deeer Aaalm ruuunteeerkooommt, Duuudeeen beeesooorgeeen.

LEBENSBERATUNG

Hi du, ich wollte fragen, ich lege mir einen neuen PC zu und möchte eine 8800 gts kaufen, steh aber vor der Entscheidung zwischen Asus und Msi, unabhängig von Preis. Was soll ich tun? Was wäre dein Rat?

VIOREL BORGOVAN, PER E-MAIL

Iss niemals gelben Schnee.

KOSTENFRAGE

Ich hätte mal eine Frage zu World of Warcraft. Ich möchte mir dieses Spiel eventuell zulegen. Aber das hängt davon ab, wie viel Geld das monatlich kostet. Ich hab schon ein wenig gegoogelt, aber nichts gefunden :((wahrscheinlich nicht genug;) Ich wäre über eine schnelle Antwort sehr erfreut. Danke schon mal im Voraus.

PATRICK SCHMEGNER, PER E-MAIL

Nenene, Patrick, nichts da, so läuft das nicht. Erst die Frage!

PC ACTION BESORGT'S EUCH!



»Bombenstimmung in der Behindertenwerkstatt.«

DAS AKTUELLE KOCH- UND SPORTSTUDIO

Diese Ausgabe zeigen wir Ihnen bei *PC ACTION kocht*, wie man Omelette Tournament 2007 zubereitet. In der Rubrik *PC ACTION spielt* wird's sehr, sehr retro, und zwar passend zur Jahreszeit mit *Ice Hockey*. Dieses Spiel für das Atari 2600 (VCS) ist 26 Jahre alt.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Sina Müller-Jäckle
BERUF: Kauffrau für Bürokommunikation
ALTER: 20
NICK: Warchild
E-MAIL: xwarchildx@web.de
HOMEPAGE: –

LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele, Strategie
LIEBLINGSSPIELE: *World of Warcraft, Dead or Alive, Warcraft 3*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit mittlerweile sechs Jahren
STATEMENT: Lasst mich Arzt, ich bin durch! Ganz nebenbei grüße ich meinen Mann (Tarantel auf MalŽGanis), meine Gildies und besonders Vladdracul! :)

ANM. D. RED.: Tolle Fotos, die du da während der AOK-Rückenschule hast machen lassen – und vorbildlich, man kann ja nie früh genug mit Wirbelsäulengymnastik anfangen.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

BLICKPUNKT



Das neue Vista läuft zwar schon sehr stabil, hat aber seine Kinderkrankheiten noch lange nicht überstanden.

WINDOWS VISTA

Veni vidi Vista!

Lohnt sich ein Umstieg auf Windows Vista? Was kann das neue Betriebssystem? Was bringt es für Spieler? PC ACTION gibt Antworten.

Endlich ist Vista-Time und das brandneue Microsoft-Betriebssystem mit den vielen und einschneidenden Änderungen steht in den Regalen der Händler. Welche dieser Änderungen für Sie als Anwender und Spieler sinnvoll sind und welche eher zu der oft befürchteten Gängelung des Anwenders führen, erfahren Sie hier.

VERSIONSWIRRWARR

Der Nutzer hat die Wahl zwischen 32 oder 64 Bit sowie zwischen fünf Ausstattungsvarianten. Die Technik ist für alle 32- beziehungsweise 64-Bit-Versionen gleich, lediglich die Liste der Eigenschaften fällt unterschiedlich lang aus – in Sachen Spielekompatibilität unterscheiden sich die Ausstattungsvarianten nicht. Auch die kleinste hierzulande angebotene Version Home Basic verfügt über D3D10-Unterstützung, kommt allerdings ohne die Aero Glass genannte 3D-Desktop-Oberfläche daher. Die bestausgestattete Variante namens Ultimate hat als wichtigste Merkmale gegenüber der Home Premium zusätzliche Funktionen für Back-up und Datensicherheit respektive -sicherung. Mit an Bord sind die Schattenkopie zur Sicherung der Systemdateien im Hintergrund, das Back-up-Programm, Dateisystem-Verschlüsselung (EFS) und Bitlocker (Laufwerkverschlüsselung). Das zuletzt Genannte nutzt optional einen TPM-Chip (Trusted-Platform-Module). Auch Fax- und Scan-Dienste, Domänenunterstützung und IIS-Webserver sparte Microsoft bei beiden Home-Versionen. Kurzfristig sind die 32-Bit-Versionen für den Endanwender interessanter, da die Treiberversorgung deutlich besser ist und 64 Bit nur bei wenigen angepassten Programmen Vorteile bringt, etwa bei Dateipackern wie 7-Zip. Auch ist es vermutlich sehr umständlich, sogenannte Mod-Treiber unter Vista x64 zu benutzen, da das Betriebssystem ein digitales Zertifikat voraussetzt, um den Treiber überhaupt einzubinden. Diese können Sie allerdings bei jedem Systemstart individuell per „F8" – „Erzwingen der Treibersignatur deaktivieren" übergehen. Wenn sich jedoch vier und mehr Gigabyte Arbeitsspeicher ab dem Jahr 2008 durchsetzen, sind Sie mit der 64-Bit-Version besser bedient. Da sich bis dahin auch vermutlich die Treiber- und Anwendungsoptimierung verbessert haben, sind langfristig planende Anwender mit der 64-Bit-Version im Vorteil.

UPGRADE-MÖGLICHKEITEN

Wie inzwischen bekannt wurde, liefert Microsoft lediglich die Ultimate-Variante komplett mit 32- und 64-Bit-Version aus – auf der sicheren Seite sind Sie also nur mit dem Premium-Produkt. Käufer der anderen Versionen können sich die jeweils fehlende Bit-Variante für voraussichtlich zehn Euro nachbestellen. Haben Sie jedoch die rund zwei Drittel günstigere System-Builder-Version erworben, sind Sie auf das jeweils gekaufte Produkt festgelegt – hier sind keine Upgrade-Möglichkeiten vorgesehen. Zudem fehlen die kostenlose Unterstützung durch die Microsoft-Kundencenter und eine gedruckte Version des Handbuches. Die Spekulation, dass sich eine System-Builder-Version nur begrenzt oft aktivieren lässt, dürfte nach deutschem Recht hinfällig sein. Zum Erwerb der im Vergleich zur Voll- ebenfalls vergünstigten Update-Version sind nach aktuellem Stand der Dinge alle Anwender von Windows 2000 und XP berechtigt – die Minderheit, die noch Windows 9x einsetzt, schaut in die Röhre. Beim Update sind mehrere Möglichkeiten vorgesehen. Sie können Ihre alte Installation samt Programmeinstellungen übernehmen – das funktioniert aber nur in begrenztem Rahmen und ist davon abhängig, von welcher Alt-Version Sie auf welche Vista-Version umsteigen wollen. Die Tabelle „Direct Upgrade" (rechte Seite, oben) gibt Auskunft. Ansonsten installieren Sie neu und richten auch all Ihre Programme neu ein. Besitzen Sie dagegen bereits ein installiertes Vista-System und wollen auf eine höherwertige Version aufrüsten (zum Beispiel von Home Basic auf Ultimate), bietet Microsoft das sogenannte Anytime Upgrade an. Dabei erwerben Sie online eine neue Lizenz bei einem der vielen Anbieter und wandeln Ihr Vista um.

KOMPATIBILITÄT

Die dringendste Anwenderfrage ist die nach einem funktionierenden Virenscanner. Zeigten sich die Hersteller bis vor kurzem noch unvorbereitet, gibt es nun Entwarnung. Neben dem bereits erhältlichen kostenlosen Scanner von Avast sichern alle namhaften Hersteller Vista-Kompatibilität per Patch zu. Symantec und Kaspersky befinden sich mit ihren Produkten allerdings noch in der Beta-Phase. Ob sich die jeweils vorhandene Lizenz auch auf das Update zu Vista erstreckt, hängt vom Hersteller ab. Eine Kompatibilitätsliste verschiedener Hard- und Software-Produkte können Sie unter www.iexbeta.com/wiki/index.php/Windows_Vista_Software_Compatibility_List (Software) oder www.iexbeta.com/wiki/index.php/Windows_Vista_Hardware_Compatibility_List (Hardware) im Internet abrufen.

TREIBER

Mehr und mehr Hersteller bieten mittlerweile eigene Treiber

zusätzlich zu den in Vista integrierten an. Eine Aktualisierung der Grafik- und Soundkartentreiber findet kontinuierlich statt. Am 29. Januar hat beispielsweise Ati die 7.1-Version des Catalyst-Treibers für Vista (32 und 64 Bit) veröffentlicht. Die Variante verfügt über fast das komplette Eigenschaften-Set des Windows-XP-Pendants und bietet eine ansehnliche Leistungssteigerung. Von Nvidia gibt es seit Anfang Februar einen Beta-Forceware-Treiber in Version 100.59, der alle Geforce6/7/8 unterstützt. Der Treiber weist noch Lücken in der Funktionalität auf und ist in Sachen Multichip-Leistung in einigen Fällen noch hinter dem Optimierungsstand der XP-Treiber, bietet aber DirectX-10-Unterstützung für die Geforce8.

3D-SOUND

Die Aufregung war groß, als bekannt wurde, dass Creatives EAX für Raumklangeffekte unter Vista nicht verfügbar sein würde. Die angekündigte Behelfslösung namens „Alchemy" ist mittlerweile verfügbar (Download: http://preview.creativelabs.com/alchemy/default.aspx). Das Programm bietet eine Hardware-unterstützte Umsetzung der 3D-Soundaufrufe über die auch in Vista nutzbare Schnittstelle Open AL für Surround-Sound und Hardware-Beschleunigung. Nutzt ein Spiel diese Schnittstelle, sind diese Effekte bereits aktiv – hier brauchen Sie das Alchemy-Paket nicht, das nur für Besitzer von X-Fi-Karten (außer X-Fi Extreme Audio) verfügbar ist. Audigy-Kunden sollen bei entsprechender Nachfrage eventuell noch bedient werden. Zudem ist ein neuer Beta-Treiber für Audigy und X-Fi verfügbar. Dessen Funktionsumfang ist allerdings noch nicht auf dem Niveau der XP-Treiber. So fehlt aktuell zum Beispiel die Unterstützung für Audio-DVDs.

DRM

Ein viel diskutiertes Thema ist, wie Microsoft das DRM (Digital Rights Management = Digitale Verwaltung von Urheberrechten) um- und durchsetzt. Grundsätzlich ist der Branchenriese gezwungen, zum Beispiel den Kopierschutz HDCP einzubinden, da dieser zwingend für eine Wiedergabe von entsprechend geschützten HD-Videos (hochauflösende Videos) nötig ist. Aktiv soll dabei aber jeweils nur die Komponente sein, die die Anwendung unbedingt erfordert. Ebenso will man mit Einschränkungen wie dem deaktivierten S/PDIF-Anschluss (Sony/Philips-Digital-Schnittstelle) oder der Beschränkung auf DVD-Auflösung (720x576 Pixel) verfahren. Diese Einschränkungen betreffen nur den geschützten Inhalt. Sie hängen in Art und Umfang davon ab, was der Rechte-Inhaber einfordert. Die Rechteverwaltung kostet überdies einiges an zusätzlicher Prozessorrechenzeit, stellt aber im Vergleich zur Wiedergabe eines HD-Videos den Rechner vor keine größeren Probleme. Unsere Probe aufs Exempel ging allerdings prompt auf. Von einer per Media-Player gerippten CD ließ sich nur auf dem Originalrechner eine weitere Audio-CD anfertigen. Ein anderes System gab dagegen lediglich die Audio-Dateien wieder.

VISTA FÜR SPIELER

Die Spielekompatibilität ist aktuell noch ein zweischneidiges Schwert. Viele Titel laufen bereits ähnlich gut wie unter Window XP, andere hingegen kämpfen noch gegen Treibertücken. Aktuelles Beispiel ist *Need for Speed: Carbon*. Das Rennspiel startet unter Vista nur dann, wenn Sie den Ordner „Movies" umbenennen, sodass die Intro-Videos beim Spielstart nicht mehr geladen werden. Eine weitere Neuerung ist die DirectX-10-Grafikschnittstelle (API), für die eine Grafikkarte mit Shader-Modell 4 nötigt ist. Kommende Titel, die DX 10 für eine optimale Optik nutzen, sind *Crysis*, *Alan Wake* und *Age of Conan*. Aber keine Panik, für Spieler ohne Shader-4-Karte besitzt das Betriebssystem auch eine DX-9-Grafikschnittstelle.

FAZIT: WINDOWS VISTA

Trotz beständiger Verbesserungen ist das System zum Markteintritt noch nicht auf dem Stand des stabilen und problemlosen Windows XP. Zudem könnte die restriktive Umsetzung der DRM-Maßnahmen vielen Nutzern den Spaß verderben. Der Umstieg auf ein 64-Bit-Betriebssystem wird Ihnen durch die schlechte Treiberunterstützung aktuell auch nicht leicht gemacht. PC ACTION empfiehlt: Warten Sie, bis das erste Service Pack kommt oder das erste D3D10-Spiel. Carsten Spille

Info: www.windowsvistamagazin.de

Direct Upgrade

	Home Basic	Home Premium	Business	Ultimate
XP Professional				
XP Home				
XP Media Center				
XP Tablet PC				
XP Professional x64				
WIN 2000				

■ Direktes Upgrade möglich ■ Neuinstallation nötig

Wer nicht fragt, bleibt dumm

1. Gibt es bereits Lösungen für bisher bekannte Fehler?
Ein erstes Service Pack ist offenbar bereits in Planung. Auf der Webseite www.vistasp1.net können Sie sich über die darin enthaltenen Fehlerbehebungen auf dem Laufenden halten. Ein heißer Tipp: Besitzen Sie ein optisches SATA-Laufwerk, das nach dem Vista-Start nicht erkannt wird, aktivieren Sie im Hauptplatinen-BIOS die PATA-Emulation für das Laufwerk.

2. Vista ist mir zu bunt. Gibt es eine Möglichkeit, die Minimal-Oberfläche von Windows 2000 zu aktivieren?
Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Vista-Startknopf und wählen Sie unter „Eigenschaften" die klassische Ansicht. Mit der Funktion „Anpassen" richten Sie sie nach Ihrem Geschmack aus. Um die Oberflächeneffekte abzuschalten, rufen Sie die Systemsteuerung auf, wechseln auf die klassische Ansicht und klicken doppelt auf „System". Rufen Sie die „Erweiterte Systemeinstellungen" auf und wählen Sie dort im Reiter „Erweitert" den Punkt „Leistung" – „Anpassen". Klicken Sie auf „Für optimale Leistung anpassen" für die Minimal-Oberfläche.

3. Was wurde aus WinFS?
Das „Windows File Store" – als Nachfolger des alternden Dateisystems NTFS ursprünglich als eines der wichtigsten Merkmale von Vista gehandelt – erwies sich für die Umsetzung als zu kompliziert, um es noch in die finale Vista-Version zu integrieren. Der auf Vista basierende Longhorn-Server und ein späteres Service Pack nach dem bereits angekündigten könnten WinFS jedoch nachliefern.

4. Klappt das BIOS-Update auch unter Vista?
Ja. Wie uns Platinen-Hersteller auf Anfrage mitteilten, sei in Kürze mit entsprechenden Updates der Hilfsprogramme zu rechnen. Gigabytes „@BIOS" beherrscht diese Eigenschaft bereits.

5. Funktioniert das Diskettenlaufwerk noch unter Vista?
Hier ebenfalls ein kräftiges „Ja" – warum sollte das Gerät auch den Betrieb einstellen?

6. Kann ich Windows Vista parallel zu XP installieren?
Bei der Installation werden Sie gefragt, ob Sie eine Parallelinstallation wünschen. Insofern ist das kein Problem, Sie dürfen die beiden Windows-Versionen nur nicht in derselben Festplattenpartition einrichten.

7. Gibt es Leistungsunterschiede zwischen den Vista-Versionen?
Höchstens die Aero-Oberfläche kann bei schwachen Systemen einige wenige Prozente Arbeitsflächen-Leistung kosten. Die Spieleleistung bleibt unbeeinträchtigt. Wenn Sie unsicher sind, schalten Sie Aero Glass einfach mithilfe der Tipps aus diesem Kasten ab (siehe Frage 2).

Welche Hardware benötige ich für Vista?

Komponente	Minimal	PC ACTION-Empfehlung
Prozessor	800 Megahertz	2 Gigahertz Dual-Core-CPU
Arbeitsspeicher	512 Megabyte	2 Gigabyte
Grafikkarte	32 Megabyte Videospeicher	Geforce-8- oder X19x0-Reihe

Die Empfehlungen in dieser Tabelle gelten für ein Spielesystem. Nach ausführlichen Vista-Benchmarks mit Dual-Core-Prozessor raten wir, auf die Kraft der zwei Kerne nicht zu verzichten. Als optimale Ergänzung empfehlen wir zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Die ideale Grafikkarte für Windows Vista ist entweder eine D3D10-fähige Geforce8-Karte (Nvidia) oder Atis günstige X1950 Pro und höher.

VORSICHT, SATIRE!

Neue Spiel-Kameraden

Um diesen Artikel veröffentlichen zu dürfen, mussten wir mit dem Chef der Satire-Zeitschrift *Titanic* schlafen. Das war's uns wert.

Christian Pfeiffer [*Anm. d. Red.: Kriminologe und Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen*] hat recht: Nicht Sozialverwahrlosung und Auslesefrust machen Schüler zu Killern, sondern böse Killerspiele! Jugendliche ahmen alles nach, was sie auf Computer oder Spielekonsole sehen. Gott sei Dank reagiert die Spiele-Industrie auf die ewig gleichen Forderungen aus Politik und Bürgertum und bringt extrem uncoole, aber dafür sichere und pädagogische Spiele auf den Markt. Da freut sich der junge Staatsbürger! Bitte nachmachen!

www.titanic-magazin.de

NEED FOR VORSCHRIFTSMÄSSIGES FAHREN 3

Gehörig Gummi geben und Bullenfahrzeuge rammen war gestern: Heute holt nur Punkte, wer sich möglichst genau an die Geschwindigkeitsbegrenzung hält, früh hochschaltet und fünf Kilometer vor der Ausfahrt blinkt. Besonders knifflig: Der Baustellenmodus, an dem das für ungeübte Fahrer nicht ganz leichte Reißverschlussprinzip beherrscht werden muss. Zur Wahl stehen heiße Sondermodelle wie der Golf Bon Jovi, Opel Corsa Diesel oder das Dacia Logan Wohnwagengespann. Im Pannen-Level muss der Spieler bis zu drei Stunden und im Regen auf den ADAC warten. Nichts für schwache Blasen!

Stark: Der Modus „Feierabendstau" zwischen Frankfurt und Würzburg

Schwach: Etwas dumme Gegner (Autobahnpolizei)

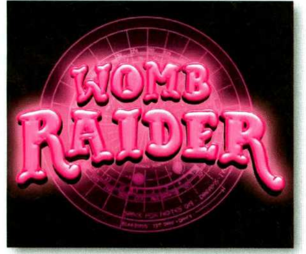


WOMB RAIDER

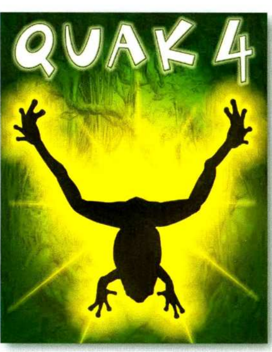
Fehler kann man bei diesem Spiel viele machen: Sich als 16-jährige Hauptschülerin von einem albanischen Kirmesmechaniker in der Schiffschaukel schwängern lassen, nicht zur dritten Vorsorgeuntersuchung gehen oder, am allerschlimmsten, als Akademikerin auf Kinder ganz verzichten. Wer hier den Highscore knacken will, entscheidet sich nach dem Abitur auf dem Mädchengymnasium für den Chefarzt Dr. Ferrari und sucht am besten schon vor der Niederkunft nach Französisch- und Klavierlehrerin für den hochbegabten Nachwuchs. Ab dem fünften Kind gibt's eine staatliche Sonderprämie von 100.000 Punkten. Besonders für Leyen geeignet!

Stark: Die gestochen scharfen Ultraschallfotos im Gyno-Modus

Schwach: Dr. Ferraris Spermiendichte (18 Mio./ml)



QUAK 4



Ein Stealthgame der Spitzenklasse für Amphibien- und Geduldsfreaks! Hocken Sie sich nächtelang in die Hoch-Anden Venezuelas und lauschen Sie unterhalb der tropischen Eisfelder den charakteristischen Lauten von Mannophryne collaris, Nephelobates alboguttatus oder Haikogus wernigerensis (Wedding). Wer sich ruhig verhält und nicht aus Versehen den gefährdeten Eleutherodactylus lancinii tottrampelt, hat gute Aussichten, schon nach wenigen Monaten den Stipendiums- oder aber Pneumonielevel zu erreichen.

Stark: Alle Frösche sind ungiftig, aber nicht essbar

Schwach: Je nach Jahreszeit unangenehm viele Bugs

BOOM 5

Die Wirtschaft brummt, die Konjunkturprognose ist günstig. Aber schon kommen die bösen roten Igmetalliten vom Planeten VerDi und haben ihre Flächentarifvertragsphaser auf „Mindestlohn" gestellt ... In dieser spannenden Wirtschaftssimulation kann man die Rolle eines Angestellten oder Arbeiters einnehmen – immer kommt es darauf an, durch Zurückhaltung bei Lohn- und Gehaltsforderungen und größtmögliche Flexibilität den Konjunkturmotor nicht abzuwürgen und die Igmetalliten durch einen Counter-Streik auf ihren Planeten zurückzujagen!

Stark: Im Prekariatsmodus können bis zu fünf Jobs gleichzeitig angenommen werden

Schwach: Der Rentenmodus läuft eher unflüssig



WORLD OF HANDCRAFT

Ein Echtzeit-Adventure für unerschrockene Berufsschüler: Der erste Level dauert zwei Jahre, in denen der Gamer für 200 Euro im Jahr Hallen fegen und Fleischwurst für alle holen muß, bevor er zum ersten Mal an die Werkbank darf. Nach drei Jahren Spielzeit entscheidet ein Zufallsgenerator, wohin die Reise für die nächsten vierzig Jahre geht: In einen Ausbeuterbetrieb am äußersten Ende der Map – oder zur Arbeitsagentur.

Stark: Gute Animation im Spind (Pamela Anderson)

Schwach: Die Frustplatte ist ziemlich schnell voll





RASSENPROFIL: UEF

Die United Earth Federation (UEF), das Bündnis zwischen Earthcom und Militär, soll nur der Anfang eines großen Triumphzuges sein. Leiten Sie mit aller Härte die terranischen Streitkräfte in die Schlacht gegen die Cybran-Rebellen und die Alien-Abkömmlinge der Aeon. Dank genetischer Modifikationen und geballter Feuerkraft sollen Sie das Universum im Namen der Erde und deren Bewohner beherrschen.

Die United Earth Federation kämpft mit genetisch modifizierten, durchschlagskräftigen Boden- und Lufteinheiten.



Truppentransport
Mithilfe der Truppentransporter sind United-Earth-Federation-Kompanien innerhalb kürzester Zeit an jedem x-beliebigen Ort.





SUPREME COMMANDER

Kämpfe sind die einzige Möglichkeit, die Herrschaft zu erlangen!

Terrain
Die enorme Reichweite der UEF-Truppen erlaubt es, den Gegner von Landschaften weit oberhalb der eigentlichen Kampfzone zu attackieren.

Luftkampf
Aufgrund der starken und flexiblen Lufteinheiten ist die United Earth Federation für taktische Angriffe aus der Luft prädestiniert.

SAM-WERFER
WEAPON



ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE



ANGRIFFSBOMBER
MILITARY AIRCRAFT

UEF-EINHEITEN

Die United Earth Federation besticht durch eine Mixtur aus starken Luft- und flexibel einsetzbaren Landeinheiten. Die enorme Durchschlagskraft und Reichweite der Truppen gilt als einmalig im Spiel-Universum. Schwächen haben sie selbstverständlich auch, doch die Feinde existieren oftmals nicht lange genug, um die zu ermitteln.


www.supremecommander.com
SUPREME COMMANDER
RASSENPROFIL: CYBRAN
Es gilt, dem Treiben der United Earth Federation ein Ende zu setzen. Die Cybran, halb Mensch, halb Maschine, sind eine kleine, aber stetig wachsende Rebellen-Gruppierung. Mit Guerilla-Taktiken hebeln sie schwächere Teile der beiden großen Armeen aus. Die Rebellen machen den Feinden klar, dass nicht unbedingt die Truppenstärke das Wichtigste für den Sieg ist und dass ein eiserner Wille Berge versetzen kann.
Die Cybran verfügen über Willenskraft und technisch hochgerüstete Einheiten.
Geschütztürme
Ein Hauptmerkmal der cybranischen Entwicklung sind die exzellent ausgestatteten Verteidigungsanlagen und Geschütztürme.
CYBRAN-EINHEITEN
Schnelle und wendige Bodentruppen verleihen den Cybran oft den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen feindliche Truppenverbände. Dank der wohldurchdachten Funktionen der einzelnen Einheiten steht Flexibilität im Vordergrund. Auch treibt pure Abscheu die Cybran-Recken im Clinch mit der UEF an.
CYBRAN
FREIHEIT
MOBILE LUFTABWEHR-FLAKARTILLERIE
MILITARY VEHICLE
FLAKARTILLERIE
WEAPON
ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE



CHRIS TAYLOR

Wenn es einen Menschen in der Spielebranche gibt, der den Titel „Szene-Urgestein" verdient, dann Chris Taylor. Als Miterfinder des Echtzeit-Strategiegenres und geistiger Vater von Total Annihilation und Dungeon Siege zählt der Kanadier zu den talentiertesten und kreativsten Köpfen unserer Zeit.
Im März 2002 wählte gamespy.com ihn zu einem der einflussreichsten Menschen innerhalb der Spiele-Industrie. 1998 wurde Gas Powered Games von Chris Taylor und weiteren ehemaligen Cavedog-Entertainment-Mitarbeitern gegründet. 2002 schuf das Unternehmen mit Dungeon Siege und dessen Erweiterung einen Rollenspielklassiker. Drei Jahre später erschien Dungeon Siege 2. Im August 2005 kündigte das Team schließlich die Arbeiten an dem von THQ vertriebenen Spiel Supreme Commander an.

Mit Supreme Commander kommt das perfekte Spiel für wahre Generäle, Taktiker und Strategen. Die ultimative Konfrontation auf Ihrem Rechner!

Taktische Mehrspieler-Schlachten!

Mit Supreme Commander bringt Chris Taylor einen bisher zu wenig beachteten Aspekt ins Echtzeit-Strategiegenre. Die meisten Titel lassen sich durch den Einsatz von flinken Fingern gewinnen. Bei Supreme Commander siegt der Spieler mit der am besten durchdachten Strategie und der ausgeklügeltsten taktischen Ausrichtung. Nur durch den Einsatz von roher Waffengewalt kommt man nicht weit. Es gilt, die Truppen dem gegnerischen Verhalten anzupassen und sie gegebenenfalls zu erweitern. Durch die enorme Kartengröße von bis zu 6.400 Quadratkilometern ergeben sich Massenschlachten mit unbegrenzt vielen Einheiten. Aufgrund der perfekt balancierten Einheiten und Rassen ergibt das ein Kampfgefühl, das bisher in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel aufkam.

Supreme Commander erscheint am 16. Februar 2007!

Video auf der DVD!

Sie wollen mehr wissen über den Strategie-Kracher? Auf der DVD finden Sie in vier Kapiteln alles vom Basenbau, über die Fraktionen, bis hin zu den spektakulären Kämpfen auf gigantischen Schlachtfeldern. Oder besuchen Sie die offizielle Website unter www.supremecommander.com. Hier bekommen Sie Trailer, Screenshots, Hintergrundbilder, plaudern im Forum mit anderen Strategen und lesen die aktuellsten Meldungen.





Unterschiedliche Szenarien
Ob zu Wasser, in der Luft oder auf dem Boden: Ein echter Commander hat immer einen Blick auf seine Einheiten und befiehlt sie bis zur letzten Sekunde.

Allein gegen alle!

Die Kampagne bietet rund 15 Stunden Spaß pro Partei. Für den totalen Überblick zoomen Sie jederzeit komplett aus dem Geschehen heraus. Für die ultimative Planung der nächsten Angriffe werden sogar zwei Monitore und Split-Screen unterstützt.

VORSCHAU



Drei alienartige Spielermodelle stürmen vom Ufer den Feinden entgegen.


HUXLEY

Sprung nach vorn

„*World of Warcraft* für Action-Spieler." Die Entwickler des Mehrspieler-Shooters haben wohl etwas Größeres vor.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Riesige Science-Fiction-Metropolen, Wohnanlagen, Industriegebiete ... Und mittendrin toben gewaltige Schlachten zwischen Außerirdischen und Menschen. Der kürzlich veröffentlichte Trailer zu *Huxley* demonstriert eindrucksvoll die Stärken der *Unreal*-Engine 3. Vielleicht erinnern die hektischen Kampfszenen gerade deshalb an die Gefechte in *Unreal Tournament 2004*. Einen Unterschied soll es dennoch geben: Im Gegensatz zu Epics Action-Kracher soll *Huxley* ein „Massive Multiplayer Online First Person Shooter" werden. Heißt so viel wie „Online-Shooter für Massen", also für wesentlich mehr Teilnehmer als die maximal 64 Spieler einer *Unreal Tournament 2004*- oder *Battlefield 2142*-Schlacht. Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte oder gar zu eventuell anfallenden Gebühren à la *World of Warcraft* gab der koreanische Entwickler Webzen indes ebenso wenig bekannt wie den Erscheinungstermin.

Alexander Frank

Info: www.webzen.com



Unser Level-39-Charakter setzt die Fertigkeiten der neuen Meisterschaft „Traumbeherrschung" ein.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Sammelwut

Monster kloppen, Gegenstände einsacken, Monster kloppen, Gegenstände ... Bald gibt's Nachschub für *Titan Quest*!

ACTION-ROLLENSPIEL | Ende März bringt THQ das Add-on *Immortal Throne* für den beliebten *Diablo*-Klon *Titan Quest* heraus. Etwa zwei Stunden vor Redaktionsschluss trudelte eine Testversion bei uns ein. Da wir jedoch faule Schweine sind, testen wir die Erweiterung erst für die kommende Ausgabe. Die aktuellen Inhalte verraten wir Ihnen aber schon jetzt: eine neue Meisterschaft „Traumbeherrschung", zehn weitere Aufstiegsstufen, ein neues Gebiet (Hades, das Totenreich der Antike), Karawanen mit Stauraum für Inventar-Gegenstände und zahlreiche frische Aufträge. Die Veränderungen gliedern sich auch in das Hauptspiel ein.

Alexander Frank

Info: www.titan-quest.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE SPIELT PREISRICHTER UND BEHÄLT RECHT


»2010 gewinnt die deutsche Nationalmannschaft endlich den Pokal.«

Diese Trophäe findet sich im Online-Katalog des Versandhändlers Neckermann.

Das wäre ihr Preis gewesen ...

Neckermann macht's möglich. Was dieser Werbeslogan wirklich bedeutet, erfuhr ich dieser Tage durch die Mail einer befreundeten Journalistin. Die lotste mich auf die Internetseite des bekannten Versandhandels aus Frankfurt/Main. Dort sollte ich nach der Artikelnummer 00707720030000 suchen. Was da für knapp zehn Euro angepriesen wurde, überraschte mich: Eine goldene Statue, die entfernt an den amerikanischen Academy Award erinnert. Allerdings bekommt man sie nicht für schauspielerische Erfolge. Ich zitiere am besten mal aus der Artikelbeschreibung: „Der Pokal fürs beste ‚Blaskonzert'! Ihr Schatz verwöhnt Sie perfekt mit der Zunge und dem Mund? Und Sie wollen ihr *[ihm muss es grammatikalisch richtig heißen, ihr Neckermänner, weil: DER Schatz!]* als Dankeschön und Liebeserklärung einen Preis verleihen? Dann haben wir das Richtige für Sie! Überreichen Sie ihr *[ihm!]* den ‚Blow Job Award', den sie *[er!]* verdient hat ... Wunderschön gearbeitet, aus goldfarbenem Metall, circa 25 cm hoch." Das hätte ich von einem normal konservativen Unternehmen wie Neckermann nicht erwartet. Da fällt mir auf: 25 Zentimeter, das ist ja fast so hoch wie mein kleiner Hesse lang! Doch was will mir meine Bekannte überhaupt mitteilen? Möchte sie diesen Award von mir verliehen bekommen? Dann wäre zumindest vorab noch ein Casting fällig. Andererseits wäre das nun ohnehin alles sinnlos, denn wenige Minuten später prangte ein „Ausverkauft"-Schild an dem Artikel. Die anderen Kollegen im Mail-Verteiler waren wohl schneller und haben sofort verstanden, was die Dame wollte. Mit Schwierigkeiten der anderen Art kämpfen indes Ritual Entertainment. Mini-Spiel-Herausgeber Mumbo Jumbo hat das Studio mittlerweile gekauft. Nun können die Entwickler von *Sin: Episodes* nicht mehr versprechen, dass sie die in mehrere Episoden unterteilte Ego-Shooter-Reihe fortsetzen. „Die erste Episode hat sich gut verkauft, allerdings nicht gut genug, um die Fortsetzung selbstständig zu finanzieren", teilt Ritual-Chef Richard „Levellord" Gray in einem Interview mit. „Wir hatten an der Fortsetzung gearbeitet, mussten jetzt allerdings die Entwicklung wegen des Finanzierungsproblems stoppen." Erinnern Sie sich noch, wie ich mich in der Vorausgabe gegen Filme und Spiele in Häppchenform ausgesprochen habe? Ich behalte zwar gern Recht, in diesem Fall macht es mich dennoch nicht glücklich. Stoppt den Fortsetzungswahn!

Die außerirdischen Einheiten wurden von einem Trupp gegnerischer Panzer überrascht.

»Die Zecken hatten am Spinat genascht.«

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Kane-Problem

Deshalb brauchen Sie Command & Conquer 3: Tiberium Wars

- Kane ist zurück. Hier sollte die Aufzählung bereits enden – es gibt keinen besseren Grund!
- Hurra! Es gibt eine neue Rasse. Die außerirdischen Scrin sollen die Serie spielerisch beleben.
- Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel sieht besser aus.
- Strategen freuen sich auf mehr als 35 Missionen.
- Über 90 Minuten professionelles Videomaterial, beispielsweise mit Tricia Helfer, Josh Holloway und Michael Ironside
- Neuartige Mehrspieler-Möglichkeiten, fußballartige Partien mit Kommentatorfunktion
- Realistische Wetter- sowie Staub- und Schmutzpartikel
- Für Sammler gibt es die Kane-Edition. Dort ist zwar kein Tiberium enthalten, dennoch bietet sie einiges fürs Geld: mehr Spielinhalte und eine Dokumentation zum Beispiel.
- Erwähnten wir bereits, dass unser Lieblingsglatzkopf und Oberbösewicht Kane mitspielt?

Armeen um die Welt schicken und fremde Territorien einnehmen – das kann nicht nur George W. Bush. Bald dürfen auch Sie Herrscher spielen.

Wenn der Name der *Command & Conquer*-Serie fällt, lecken sich Echtzeit-Strategen die Finger und Pazifisten verteufeln den virtuellen Krieg. Die Reihe gilt in Spielerkreisen als Genrevorreiter und ist bekannt für spektakuläres, grafisch beeindruckendes Einheiten-Design, strategische Massenschlachten und schnelle, benutzerfreundliche Bedienbarkeit. In Ausgabe 02/07 berichteten wir Ihnen von unseren Erfahrungen mit dem Mehrspieler-Modus von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Damals waren erst wenige Details über die vorhandenen Rassen bekannt. Über die neu hinzugestoßene dritte Fraktion, die Außerirdischen, verlor man beim Entwicklerteam EA Los Angeles (ehemals Dreamworks Interactive) ungern ein Wort. Doch wir wären nicht die PC ACTION, wenn wir nicht aus jedem Entwickler, aus jeder Vertriebsfirma und aus jeder Tube Zahnpasta alles herausquetschen würden – Sie verstehen?

ALTE LIEBE ROSTET NICHT

Eingefleischte Fans wissen bereits alles über die Globale Defensiv Initiative (GDI) und die Bruderschaft von NOD (NOD). Sie wissen, dass es darum geht eine Basis zu errichten, Rohstoffe zu sammeln und den gegnerischen Einheiten den Hintern zu versohlen. Doch auch Szene-Neulingen dürften einige Begriffe aus dem *Com-*

INTERVIEW „WER WÜRDE NICHT GERN MIT JACK NICHOLSON ARBEITEN?"

Wir sprachen mit Richard Taylor von EA über *Command & Conquer*, *Metal Gear Solid 4* und *Tetris*.


»Schauen Sie nicht so vorwurfsvoll, mein Ohrenhaarschneider ist in Reparatur.«

Richard Taylor ist bei *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* für die Zwischensequenzen verantwortlich.

PC ACTION Richard Taylor, Sie sind der leitende Regisseur bei *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Worauf legen Sie am meisten Wert beim Erschaffen der Zwischensequenzen?

Richard Taylor: Mein größtes Ziel bei dieser Produktion war, den Handlungsverlauf im Einklang mit dem allgemeinen Spielgefühl von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* zu halten. Es wurde sehr viel Aufwand betrieben, um eine gelungene Kombination aus dem Drehbuch und dem Spielgefühl zu schaffen, die mehr menschliche Interaktion und mehr emotionale Tiefe birgt. Das macht das Spiel fesselnder und bringt mehr Spielspaß. Das Erscheinungsbild des Spiels zu erschaffen war eine Gemeinschaftsleistung von den Spiel-Designern, dem Drehbuch-Autor, dem Art Director, dem Regisseur, dem Sound Director und dem Executive Producer, Mike Verdu, der eine klare Vorstellung davon hatte, wie das Spiel aussehen soll.

PC ACTION Und was genau war Ihre Aufgabe?

Richard Taylor: Mein Beitrag dazu waren Entscheidungen bezüglich der Schauspieler, des Set-Designs, der Garderobe, der Kamera-Choreographie und der richtigen Beleuchtung. Das alles hat seinen Teil dazu beigetragen, dem Spiel eine einzigartige visuelle Note zu verleihen.

PC ACTION War es schwierig für Sie, mit prominenten Persönlichkeiten wie Michael Ironside, Billy Dee Williams oder Tricia Helfer zu arbeiten? Haben diese auch Macken?

Richard Taylor: Nein, es ist nicht schwierig, mit Prominenten zu arbeiten, wenn man weiß, was man tut. Professionelle Schauspieler merken es, wenn du Ahnung hast von dem, was du machst, und wissen, in welche Richtung sie gehen müssen, um das zu erreichen, was du von ihnen verlangst.

PC ACTION Gibt es eine(n) Schauspieler(in), mit dem/der Sie gerne einmal arbeiten würden?

Richard Taylor: Natürlich gibt es Schauspieler(innen), mit denen ich gern mal arbeiten würde, aber ich könnte nicht nur eine(n) nennen. Wer würde nicht gern mit Jack Nicholson arbeiten? Oder auch mit Denzel Washington, Anthony Hopkins, Judi Dench, Cate Blanchett oder Meryl Streep ... die Liste ist lang.

PC ACTION Welches Spiel hat Ihrer Meinung nach bisher die besten Zwischensequenzen? Und jetzt sagen Sie nicht *Tetris*!?

Richard Taylor: *Metal Gear Solid 4* zum Beispiel.



»Reden leise: Murmeln.«

Die Basis der Außerirdischen sieht von außen bereits sehr abgefahren aus und besticht durch liebevolle Details.

»Ein Paradies für Erbsenzähler!«

Ein Sammler der Scrin rafft Tiberium. Mit diesem Rohstoff werden neue Verbündete angeheuert.

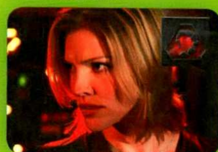
Ein Stückchen Hollywood

Diese Hollywood-Stars spielen eine entscheidende Rolle bei *C&C 3: TW*.

JOSH HOLLOWAY
Josh spielt Ajay, einen NOD-Offizier. Fernsehfreunde kennen ihn aus *LOST*.



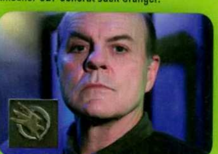
TRICIA HELFER
Mimt Kilian Qatar. Bekannt wurde sie mit *Battlestar Galactica*.



JOSEPH D. KUCAN
Serienanhänger freuen sich: Erneut verkörpert Joseph D. Kucan den Kane.



MICHAEL IRONSIDE
Der *Top Gun*-Schauspieler hier als sympathischer GDI-General Jack Granger.



GRACE PARK
Die schöne Lt. Sandra Telfair. *Battlestar Galactica*-Fans kennen sie bereits.



BILLY DEE WILLIAMS
Billy stellt Redmond Boyle dar, er ist besser bekannt als Lando Calrissian aus *Star Wars*.



mand & Conquer-Universum bekannt vorkommen. Die beliebten Mammut-Panzer der GDI sind wieder dabei. Aufseiten der NOD gehen die Spieler für den nicht alternden und immer sympathisch dreinblickenden Oberschurken und Vollzeitglatzkopf Kane an die Front. Dieser wird in den Zwischensequenzen mit über 90 Minuten Videomaterial erneut von Joseph D. Kucan gespielt. Im Gegensatz zu den oft als gewollt unprofessionell wirkenden Zwischensequenzen der Vorgängertitel legen die Macher bei *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* sehr viel Wert auf die schauspielerische Leistung (lesen Sie „Ein Stückchen Hollywood" und das Interview mit Richard Taylor).

AUSSERIRDISCH!

Schon während einer Mehrspieler-Präsentation im Dezember verriet uns Chef-Entwickler Mike Verdu, dass es eine dritte Partei im Spiel geben wird: die Außerirdischen. Diese haben nun eine Identität und hören auf den Namen Scrin. Scrin? Ja, sie warteten bereits seit knapp 1.000 Jahren vor dem Planeten, nur um im Jahr 2047 – dem Handlungszeitraum von *Tiberium Wars* – endlich zuzuschlagen und einen Angriff auf die Erde zu starten. Doch wieso? Wollen sie die Überlebenden versklaven? Wollen sie perverse Experimente mit Windeln, gegorenem Apfelsaft und Lippenstiften an uns vollziehen? Nein, der außerirdische Abschaum hat es auf die Tiberium-Vorkommen abgesehen, die es auf der Erde zu holen gibt. Tiberium ist ein Rohstoff, der den Weg aus dem All auf die Erde fand. Seinen Namen hat er vom ersten Fundort, nahe dem Tiber in Italien. Menschen ohne Schutzpanzerung erkranken an dem Material. Während NOD und GDI hauptsächlich auf altbewährte Einheiten setzen, gib



Außerirdische und GDI-Einheiten stehen sich an einem zerfallenen Brückenübergang gegenüber.

»Das ist Johann Sebastians Bach.«

GDI-Einheiten nehmen einen Scrin in die Mangel. Dieser kann sich gegen die Masse nicht verteidigen.

»Genau wie bei PC ACTION: Hier strahlen nicht nur die Abonnenten, sondern auch die anderen Laser.«

Böse, gut oder irgendwo dazwischen!

In *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* betteln drei Parteien um die Gunst der Spieler. Welche Gruppierung passt zu Ihrem Charakter?

SCRIN
Wer wollte nicht schon immer in die Rolle außerirdischer Invasoren schlüpfen? Die abgefahrenen Einheiten, deren Fähigkeiten und die schiere Masse der Verbündeten ergeben im Kampf eine gute Mischung.

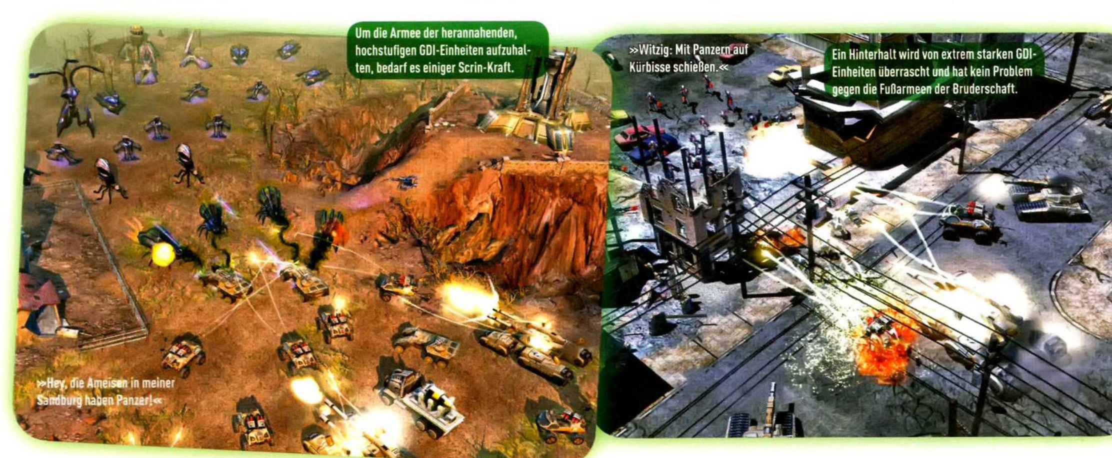
GDI
Die Globale Defensiv Initiative (GDI) eignet sich für Spieler mit guter Gesinnung. Die Einheiten sind durchschlagskräftig und die Verteidigung ist stark.

NOD
Wählen Sie die dunkle Seite der Macht und nutzen Sie Ihre Zeit, um Anführer Kane Tribut zu zollen. Angetrieben werden die Einheiten durch Hass und Willensstärke. Gepaart mit dicken Waffen, ergibt das eine tödliche Mischung.

es bei den Scrin beispielsweise rasiermesserschafe, fliegende Schwärme außerirdischen Lebens, die sogenannten Buzzer. Durch die ins Spiel integrierte Möglichkeit, Einheiten bestimmter Typen einer Symbiose zu unterziehen, lassen sich diese Buzzer mit anderen Einheiten kombinieren, beispielsweise mit dreibeinigen Läufern, die dann im Kampf gegen Infanterie aufräumen. Strategische und taktische Möglichkeiten ergeben sich demnach zuhauf.

ALLE MITEINANDER

Sollten Ihnen die über 35 Einzelspieler-Missionen nicht reichen, stehen genügend Mehrspielermöglichkeiten offen. Vollkommen neu, zumindest in dieser Form, ist die Unterstützung von Kommentatoren während des Spiels. Im Klartext bedeutet das für Sie: Bier krallen, Chips auspacken und bis zu acht Strategen beim taktischen Bekriegen zuschauen. Wieso Sie nur zuschauen sollen, ohne direkt selbst ins Geschehen einzugreifen? Ganz einfach: Im Spiel ernennen Sie einen Zuschauer zum Kommentator und Regisseur. Dieser besitzt nun die beinahe gottgleiche Fähigkeit zu bestimmen, welche Aktionen des laufenden Gefechts auf Ihrem Monitor zu sehen sind. Zusätzlich verfügt er über eine Art digitalen Stift, mit dem er auf Ihrem Monitor Dinge einzeichnen darf. Sie entspannen sich und hören – der Sprecherfunktion des Kommentatoren sei Dank – E-Sport in Reinkultur, direkt auf Ihrem PC. Wenn der Spielkommentator seine Sache gut macht, sackt er nach der Partie Punkte ein und erklimmt dadurch eine Art Kommentatoren-Rangliste im Internet. Selbstverständlich findet sich dort auch eine Spielergemeinschaftsunterstützung (Clan-Support), die es Ihnen ermöglicht, online mit Freunden in Kontakt zu bleiben, freie Mehrspieler-Partien zu suchen, detaillierte Statistiken über Ihr Spiel-Benutzerprofil abzurufen und gemeinsam an Spielen teilzunehmen. Die Balance der Einheiten und Parteien war

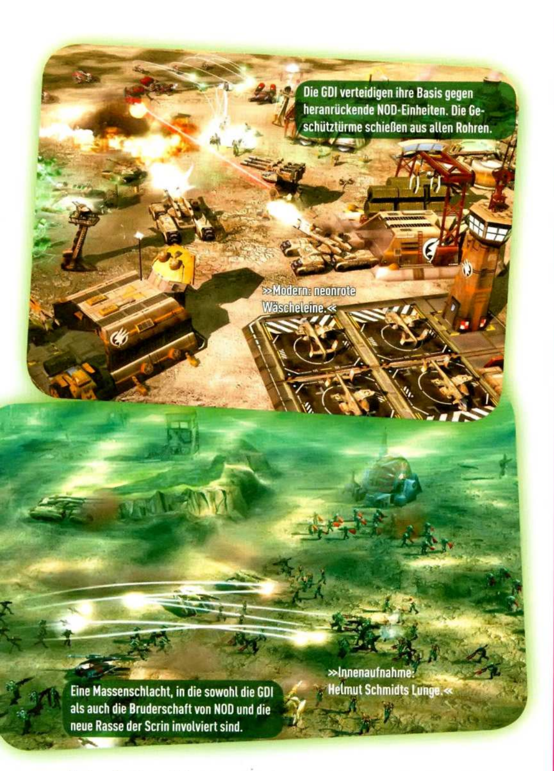


Um die Armee der herannahenden, hochstufigen GDI-Einheiten aufzuhalten, bedarf es einiger Scrin-Kraft.

»Hey, die Ameisen in meiner Sandburg haben Panzer!«

»Witzig: Mit Panzern auf Kürbisse schießen.«

Ein Hinterhalt wird von extrem starken GDI-Einheiten überrascht und hat kein Problem gegen die Fußarmeen der Bruderschaft.



Die GDI verteidigen ihre Basis gegen heranrückende NOD-Einheiten. Die Geschütztürme schießen aus allen Rohren.

»Modern: neonrote Wäscheleine.«

Eine Massenschlacht, in die sowohl die GDI als auch die Bruderschaft von NOD und die neue Rasse der Scrin involviert sind.

»Innenaufnahme: Helmut Schmidts Lunge.«

beim Probespielen bereits in Ordnung.

WENN DU NUR HIER WÄRST

Command & Conquer 3: Tiberium Wars scheint zu besitzen, was ein gutes Strategiespiel ausmacht. Es gibt drei Rassen, verschiedene Tiberiumzonen, eine gute Mehrspieler-Unterstützung und das Ganze wird durch eine bereits jetzt umwerfend aussehende Grafik abgerundet. Doch kann es sich gegen den neuen Massenschlachten-König *Supreme Commander* (Test ab Seite 88) behaupten? Das Potenzial ist definitiv vorhanden: Wenn EA Los Angeles die Balance der Einheiten hinbekommt und die Geschichte um Macht und Tiberium spannend gestaltet, dürfte der Genrethron demnächst richtig hart umkämpft sein. Doch Strategen lieben Kämpfe und freuen sich auf den 28. März 2007, denn dann soll *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* im Laden stehen. Christian Gürnth

Info: www.commandandconquer.com



»Nicht jedermanns Sache: Spinat essen.«

Ein von Tiberium infizierter Mensch. Wenn sich jemand ungeschützt dem Tiberium aussetzt, endet das meist tödlich.

C&C 3: Tiberium Wars

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	EA Los Angeles/Electronic Arts
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	28. März 2007
VERGLEICHBAR	Supreme Commander

CHRISTIAN GÜRNTH

Auch wenn ich derzeit dem *Supreme Commander*-Wahn verfallen bin, auf *Command & Conquer* kann man immer bauen – wie auf einen besten Freund. Ich freue mich bereits auf die Kane-Edition mitsamt Bonusgegenständen wie einem Making-of. Auch der Mehrspieler-Teil ist interessant. Die Geschichte klingt bisher sehr gut, die Grafik macht ordentlich was her und die abgefahrenen Außerirdischen bringen mich um den Verstand: beste Voraussetzungen für ordentlichen Spaß!



Zwei Kämpfer des Militärs kreuzen unseren Weg. Den direkten Kampf sollten Sie meiden, die Söldner sind überaus zähe Gegner.

»Wenn du auch auf die Toilette willst, stell dich gefälligst hinten an!«

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Bald ist Strahltag

AUF AB-18-DVD VIDEO

AUF DVD VIDEO

Ein Söldner sagt zum anderen: „Bei mir zeigt die Radioaktivität keine Wirkung. Nur meine Schuppen jucken immer so."

Den Witz geben die Nichtspielercharaktere im Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* zum Besten. Aber eigentlich haben Sie im virtuellen Tschernobyl nichts zu lachen. Schließlich sind Sie hier als Söldner (sogenannter Stalker) auf der Suche nach wertvollen Artefakten – inmitten verfallener Häuserruinen und zerstörter Fahrzeuge. Anomalien verstellen etwa die Gravitationskraft oder wirbeln Sie durch die Luft. Die hier lebenden Plünderer blicken dem rauen Alltag jedoch gelassen entgegen. „Hey, erinnert ihr euch noch an Wassili? An den Typen, der Pilot werden wollte?", fragt ein Stalker mit einer fiesen Stimme seine Kollegen in der gemütlichen Lagerfeuerrunde. Und fährt grinsend fort: „Der tappte doch glatt in die Wirbelanomalie." „Und?", haken mehrere Stimmen ungeduldig nach. „Na ja, sein Traum ging in Erfüllung: Abgehoben und gleich dreißig Meter durch die Luft geflogen. Hehehehe!" Solche Dialoge laufen im Moment noch auf Russisch ab, aber zum Glück beschäftigt die PC ACTION-Redaktion ja einige Quoten-Ausländer.

ALLES NUR ZUFALL

Sie haben von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* noch nie was gehört? Wie *Duke Nukem Forever* machte der Tschernobyl-Shooter vor allem wegen seiner regelmäßigen Verschiebungen auf sich aufmerksam. Doch jetzt liegt uns eine fast fertige und fantastisch aussehende Version vor. Und diese zieht uns nicht nur visuell sofort in den Bann. Auch spielerisch sorgt *S.T.A.L.K.E.R.* für offene Münder. Beispiel: Auf unseren Reisen kommen wir an einem verlassenen Schrottplatz an. Drei Söldner halten hier Wache, einige Leichen ihrer Genossen sowie verfeindeter Banditen verwesen auf dem verseuchten Boden. „Wir hatten gerade einen Kugelwechsel mit den Halsabschneidern", klärt ein Stalker Sie auf, „ich fürchte, die kommen gleich mit Verstärkung wieder. Hilfst du uns, die Arschlöcher abzuwehren?" Keine einfache Entscheidung angesichts der gegnerischen Überzahl und Ihren knappen Munitionsvorräten. Wie auch immer Sie handeln, der Angriff findet statt – ob mit oder ohne Ihre Beteiligung. Freilich handelt es sich hierbei um eine vorgefertigte Szene. Der Ausgang des Kampfes ist allerdings nicht vorherbestimmt. Wir spielten den Abschnitt mehrmals durch. Die künstliche Intelligenz verhält sich wie in *Far Cry* jedes Mal anders. Mal gehen die Banditen drauf, mal unsere Verbündeten. Dass wir schlimmstenfalls unsere Mis-

»Mittagspause: PC ACTION-Redakteure.«

Die Wildnis ist gefährlich: Zwei aggressive Wildschweine greifen uns an.

»War als Kind schon hässlich: Benjamin Blümchen.«

Snorks (siehe auch Extrakasten unten) sind sehr flinke und somit gefährliche Gegner.

»Merke: niemals Pinguine rasieren.«

Dieses Scheusal in der Militärbasis steckt extrem viele Treffer weg.

»Hat abgenommen: Hulk.«

Die Sicht ist verzerrt, weil wir eine Flasche Wodka getrunken haben, um unseren Strahlungslevel zu senken.

»Von der Ebbe überrascht: Taucher«

Ungewöhnlicher Tod: Eine Soldatenleiche steckt im Frontgitter des Lastkraftwagens.

sion nicht abschließen können, ist zwar ärgerlich, entlohnt uns jedoch mit einem Gefühl der eigenständigen, nach eigenen Regeln funktionierenden Welt. Und dass wir unsere Gage auch bei der Leiche des Auftraggebers abholen können, lässt den nicht erfüllten Auftrag schnell verschmerzen. Sie sehen, die virtuelle Ukraine ist wie das reale Deutschland: Wer nicht arbeiten will, kassiert dennoch Kohle.

STRAHLENDER EMPFANG

Vollständig zufällige Abläufe gibt es in Tschernobyl auch. So treffen Sie in einer verlassenen Ruine einen Söldner. Zwei Spieltage später verfaulen in seiner Nähe zwei Banditenleichen – er hat die Kerle selbstständig erledigt. Oder der Typ gibt unter Einfluss von Cäsium und Plutonium selbst den Löffel ab, weil er keinen Wodka dabei hatte. Das Gebräu hilft nämlich gegen die Strahlung. Trinken Sie nichts, steigt Ihr Radioaktivitätspegel an. Dazu hat ein anderer Stalker wieder einen Spruch parat: „Achtung! In der Zone wurde eine bislang unerforschte Anomalie gesichtet – ein nicht trinkender Söldner. Merkmale: stets nüchtern. Erkennungszeichen: Der Geigerzähler schlägt voll aus."

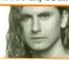
Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R.

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC Gameworld/THQ
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	23. März 2007
VERGLEICHBAR	The Fall, Deus Ex, Gothic 3

ALEXANDER FRANK



Nach den diversen Verschiebungen zweifelte ich an der technischen und spielerischen Qualität von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Ehrlich gesagt, erwartete ich ein zweites *Daikatana*: Antiquierte Optik und ein ausgelutschtes „Niete alles um"-Spielprinzip. Nichts dergleichen! Die Atmosphäre und der Detailgrad von *S.T.A.L.K.E.R.* stellen jedes *Doom 3*, *Quake 4* oder *F.E.A.R.* in die Ecke. Wenn die Entwickler bis zur Fertigstellung alle Fehler unserer Vorschau-Version beseitigen, erwartet uns eine neue Shooter-Referenz.

Unterwegs mit einem Taschen-Rechner

Damit Sie bei Ihren Tschernobyl-Ausflügen nicht zu voreilig in den radioaktiven Staub beißen, spendieren Ihnen die Entwickler einen kleinen tragbaren Computer – einen PDA.

Erinnern Sie sich an *Doom 3*? Dort greift der Spieler ebenfalls auf einen Minirechner zurück, der Missionsziele sowie eingehende Nachrichten aufbewahrt. In *S.T.A.L.K.E.R.* kann das kleine Ding viel mehr. Zum Beispiel listet der PDA alle Dialoge mit Nichtspielercharakteren auf, bietet Ihnen eine Übersicht über die erfolgreichsten Söldner der Zone oder zeigt Ihnen Ihre momentane Position auf der Karte. Ebenfalls nützlich: Sie dürfen Ihre Aufträge ähnlich wie in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* als aktiv markieren. Dadurch deutet ein Pfeil auf Ihrer Minikarte stets auf das anvisierte Missionsziel – Sie brauchen der Markierung nur zu folgen. Erledigen Sie den Job, zeigt Ihnen die Karte Ihren Auftraggeber, selbst wenn dieser in der Zwischenzeit das Zeitliche gesegnet hat. So finden Sie sich in der Welt von *S.T.A.L.K.E.R.* stets bestens zurecht.

Weiteres Detail: Ein Lexikon sammelt automatisch interessante Infos über die Zone. Wenn Sie etwa zum ersten Mal einem Snork begegnen (Menschen, die in Folge der Strahlung nur noch auf allen Vieren laufen und alle anderen Lebewesen angreifen), zeichnet Ihr PDA alles Wissenswerte über diesen Gegnertyp auf. Interessante Orte wie Militärbasen, Fabriken oder das Tunnelsystem landen ebenfalls im digitalen Tagebuch.

Nicht zum PDA gehört Ihr Inventarsystem. Ein *Diablo*-ähnliches Menü bewahrt erbeutete Waffen, Rüstungen, Artefakte, Wodka-Flaschen oder Fleischkonserven auf. Lobenswert: Gegenstände des gleichen Typs (sogar Waffen) stapelt das Spiel automatisch. In unserer Testversion dürfen wir 40 Kilogramm Zeugs mitschleppen. Zehn weitere Kilo gehen auch rein – dann ist Ihr Stalker aber langsamer. Ab 50 Kilo geht gar nichts mehr, das heißt: Leeren Sie das Inventar!



Dieser nützliche PDA steht Ihnen von Beginn an zur Verfügung.

Hetzjagd in der Luft: Zwei tentakelbestückte Fury-Jäger der Necris nehmen einen fliehenden Axon-Raptor in die Zange.

»Gelungenes Remake: *Day of the Tentacle*.«

UNREAL TOURNAMENT 3

Völlig losgelöst

AUF DVD
TRAILER

Koch auf einer Bohrinsel? Nordpolforscher? Tiefseetaucher? Kinderkram! Echte Männer schuften als Minenarbeiter am Rande des Alls.

Langweilig: das Leben auf einem Bergwerksplaneten anno 2291. Gut: Die Bergbaugesellschaften dachten sich zur Auflockerung das Unreal Tournament aus, eine Reihe kerniger Kampfsportwettbewerbe, in denen die Teams verfeindeter Unternehmen gegeneinander antreten. Blöd: Ein paar Jahrzehnte später steigt ein dritter Gegner in den Ring – die außerirdischen Necris, die auf der Suche nach Rohstoffen genau am richtigen Ort angekommen sind. Prächtig: *Unreal Tournament 3* von Epic Games richtet sich jetzt nicht nur primär an Online- und Vor-Ort-, sondern auch an Solospieler: Sie wollen sich an den Aliens rächen, die Ihnen Famile, Freunde und alle Besitztümer geraubt haben. Aber Moment, hieß *Unreal Tournament 3* nicht lange Entwicklungsjahre *Unreal Tournament 2007*? „Was haben die Jungs bei der PC ACTION bloß wieder geraucht?", fragen Sie sich. Diesmal gar nichts: Der Spieltitel wurde von höchster Stelle geändert, direkt bei Epic Games. „Der Hauptgrund war, *Unreal Tournament 3* von den Vorgängern abzugrenzen", erklärt uns Produzent Jeff Morris. „Weil viele Spieler die Vorgänger nie online oder im Mehrspieler-Modus gespielt haben, gibt es nun eine deutlich größere Einzelspieler-Kampagne mit eigener Story." Na klar, und dank einer fehlenden Jahreszahl müssen wir jetzt vielleicht noch ein Jahr länger auf das Spiel warten!



Ein Mann sieht rot: Als Bergmann, der Haus und Hof verloren hat, gehen Sie im Kampf gegen die Necris aufs Ganze.

»Springer schlägt Läufer.«

RECHTS IST GAS

Immerhin durften wir auf einem Midway-Event eine neue Mehrspielerkarte ausprobieren, bei der sich tentakelbestückte Necris und Menschen um die Flagge des jeweiligen Gegners balgen. Die Menschen machten die Karte mit Manta-Gleiter, Hellbender-Hummer, Scorpion-Jeep und Goliath-Panzer unsicher. Auf der Alien-Seite warteten Viper-Gleiter, Nemesis-Panzer und Dark-Walker-Dreibeiner auf eine Abreibung. Sowohl Fahrzeuge als auch Waffen, darunter die beliebt-berüchtigte Bio Rifle mit ihrer „Schon ein Schuss tötet garantiert"-Sekundärfeuerfunktion, machten einen sehr gut ausbalancierten Eindruck. Und: Die Grafik der *Unreal*-Engine 3 ist so schön, dass es weh tut. Mit frischen Bildern geizten die Entwickler allerdings, daher zeigen wir Ihnen einige zusätzliche Szenen aus dem neuen Trailer. Was wir nach Jeff Morris' Aussagen zwischen den Zeilen fast sicher erwarten dürfen: den Besuch eines Necris-Raumschiffes und Kämpfe auf anderen Planeten.

Roland Austinat

Info: www.epicgames.com

Unreal Tournament 3

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway Games
FERTIG ZU	66,6%
ERSCHEINT	Winter 2007
VERGLEICHBAR	Prey, Battlefield 2142




ROLAND AUSTINAT

Wollen Sie wirklich noch einmal lesen, wie brillant *Unreal Tournament 3* wird? Nein, Sie wollen das Ding nach all den Jahren langsam mal spielen. Wir auch. Länger als nur ein paar Minuten. Also, bitte langsam mal zum Ende kommen, liebe Designer von Epic Games. Euer Spiel rockt mit seinen Landkarten, Fahrzeugen und Waffen ganz ungemein. Bloß nicht hinter dem neuen Titel verstecken und *Unreal Tournament 3* erst 2008 auf den Markt bringen.

Mit einer Energiekugel erwischt ein Necris-Soldat gleich einen ganzen Trupp Axon-Bergarbeiter auf einen Schlag.

»Kernfusion: größer als gedacht.«

»In Asien verbreitet: Reis-Zähne.«

Wer so ein prächtiges Gebiss wie dieser Necris-Scherge besitzt, braucht kein Taschenmesser.

Dieser Posten der Necris ist gut gesichert – höchste Zeit, dass unsere Krieger Fahrzeug-Verstärkung bekommen.

»Kann tödlich verlaufen: Strahlentherapie.«

»Die Schwertverlängerung von Darth Vader wirkte affig.«

Zusammenarbeit ist alles: Während ein Mitstreiter das Feuer auf sich zieht, schleichen wir uns von der Flanke an.

»Die Touristen lassen es am Ballermann wieder ordentlich krachen.«

Das Ghost-Team stürmt in Richtung eines Terroristen-Camps und stößt auf heftige Gegenwehr.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Geh zur Truppentherapie!

Ubisofts Zukunftsballerei mausert sich zu einem echten Hingucker. Bei der PC-Fassung geben sich die Entwickler besonders Mühe.

Wie in der vorherigen PC ACTION-Ausgabe erwähnt, haben sich die Terroristen des ersten Teils eine Atombombe gekrallt und sich an die mexikanisch-amerikanische Grenze zurückgezogen. Das Ghost-Team hat 72 Stunden Zeit, die Bombe zu entschärfen und eine nukleare Katastrophe abzuwenden. Im Gegensatz zum Vorgänger kämpfen Sie nicht nur in und um Mexiko-Stadt, sondern ballern sich auch durch ausladende Bunkeranlagen, Wüstengebiete und schnieke Haziendas. Laut Herstelleraussagen soll sich die Schlacht sogar auf Gebiete der Vereinigten Staaten ausweiten. Entsprechend unterschiedlich fällt der Grafikstil aus. Mal schleichen Sie in der genreüblichen Ego-Perspektive mit Ihren maximal vier Computer-Kameraden durch graue Häuserschluchten, dann stürmen Sie über gleißendhelle Steppen mit ungeheurer Weitsicht. Logisch, dass Sie Ihre Taktik an den Gegebenheiten der Schauplätze ausrichten. Um die strategische Komponente gegenüber dem Vorgänger auszubauen, haben die Entwickler die sogenannte „Body Camera" verbessert. Mit einem Mausklick versetzen Sie sich in einen Mitstreiter und verfolgen das Geschehen durch dessen Augen. Der Clou: Jetzt können Sie mit nur wenigen Befehlen die Vorgehensweise des Kol-


»Kann weh tun: ein Zebra streifen.«

Die Ghost-Truppe kämpft im Stadtzentrum gegen die feindliche Übermacht.


»Für die Organisation wichtig: Planwagen.«

Zur Not kann man das Scharfschützengewehr auch auf kurzen Entfernungen benutzen.


»Dresden 2002: noch sind die Deichbauer optimistisch.«

Ihre Truppe sichert den Zugang zum eigenen Lager. Dabei kommen etliche Feinde ums virtuelle Leben.

Gute Karten!

Klar, in *GWAR 2* ballert man, was das Zeug hält. Doch ohne die richtige Taktik sehen Sie ruck, zuck die Radieschen von unten wachsen.

Damit Sie die Terroristen so richtig schön an der Nase herumführen können, hat Anführer Mitchell eine hilfreiche Übersichtskarte im Helm integriert. Via Satellit erhalten Sie Informationen zur Stellung der Feinde und zur Position des Zielobjekts. Obendrein können Sie sich eine passende Route durch das gegnerische Terrain zurechtfummeln. Im Mehrspieler-Modus kommt die Karte noch mehr zum Tragen. Hier hat ausschließlich der Anführer Einsicht in das Teil – ohne ihn spielt der Rest der Truppe quasi blind und hat so gut wie keine Chance mehr, das Spiel zu gewinnen. Das ist trotzdem besser als im Vorgänger: Da war das Spiel nämlich sofort vorbei, wenn der Häuptling ins Gras gebissen hat.


Die Übersichtskarte liefert wichtige Informationen.

legen bestimmen. Außerdem haben Sie eine Art „Teamtaktik-Schnell-Option", mit der Sie per Tastendruck die Voreinstellungen Recon oder Assault wählen. Je nach Wunsch verhalten sich die Jungs also defensiv, geben sich gegenseitig Feuerschutz und bleiben artig in Deckung (Recon) oder preschen auf Teufel komm raus nach vorn (Assault).

MACH DICH LOCKER

Um das futuristische Kriegsspektakel noch realitätsnäher zu gestalten, haben die Entwickler GRIN einen schnieken Tag-Nacht-Zyklus eingebaut. So kommt es vor, dass sich der enorme Vorteil einer stockfinsteren Nachtmission im Nu verabschiedet, sollte Ihre Einheit zu lahmarschig zu Werke gehen. Na ja, zur Not können Sie als Anführer Mitchell immer noch um Unterstützung in Form von Kampfhubschraubern und Artillerieschlägen bitten. Ganz wesentlich: Im Gegensatz zum Vorgänger speichern Sie in *GWAR 2*, wann immer Sie wollen. Ausnahme: Sie befinden sich gerade im direkten Feindkontakt.

MULTIKULTI

Auch der Mehrspieler-Bereich überrascht durch sinnige Neuerungen. Im Recon-vs.-Assault-Modus spielen vier Onlinehelden die Ghosts, der Rest der Teilnehmer schlüpft in die Haut der mexikanischen Schurken. Die Terroristen sind schlecht bewaffnet und kaum gepanzert, dafür erscheinen sie nach dem Mattscheibentod sofort wieder. Die Ghosts hingegen treten mit ihrer hochmodernen Kriegsmaschinerie an und können sich aufführen wie der Fuchs im Hühnerstall. Doch Vorsicht: Ein erledigter Elitesoldat bleibt ein für allemal in den virtuellen Jagdgründen. Im beliebten Kooperativ-Modus bleibt alles beim Alten, außer das nun bis zu zwölf Soldaten gleichzeitig auf Terroristenjagd gehen dürfen. Ralph Wollner

Info: www.ghostrecon.com

Ghost Recon: Adv. Warfighter 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	GRIN/Ubisoft
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	2. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Rainbow Six: Vegas, SWAT 4

RALPH WOLLNER



Ich finde es wirklich saugut, dass sich die Entwickler auf die Wünsche der Fangemeinde einlassen und *GWAR 2* eine nahezu freie Speicherfunktion spendierten. Warum Sie das allerdings nicht schon beim Vorgänger machten, ist mir ein Rätsel. Bei dem mehr als knackigen Schwierigkeitsgrad muss man schon eine leicht masochistische Ader haben, um nicht entnervt das Handtuch zu werfen. Der aufgepeppte Mehrspieler-Modus und die Neuheiten in der umfangreichen Solokampagne versprechen lang anhaltenden Spielspaß.



»Mit Vorsicht zu genießen: Rasensprenger.«

Zwei Ghosts sprengen einen Jeep der Widersacher in die Luft.


»Umständlich: Mit Erektion auf dem Bauch schlafen.«

Drei Soldaten nehmen die Gegner aus sicherer Distanz aufs Korn. Einer (Mitte) lädt gerade nach.

»Tritt nicht oft im Fernsehen auf: Ninja Hagen.«

Verstärkung: Ein paar Elitesoldaten schweben mit dem Helikopter ein.

BLACKSITE: AREA 51

Landung in Sicht

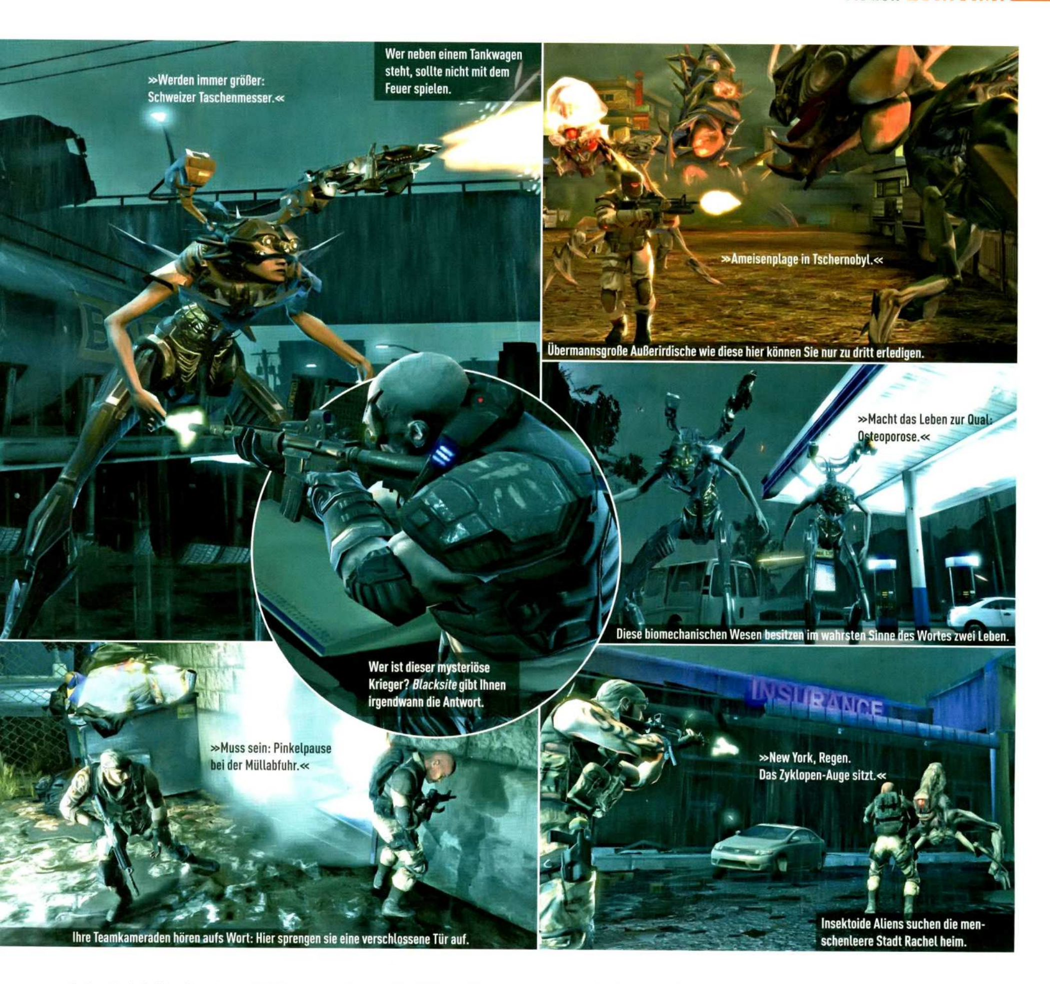


AUF DVD TRAILER

Was wollen diese Außerirdischen eigentlich immer auf der Erde? Für eine interplanetarische Urlaubsreise gibt's doch weitaus schönere Ziele. Ob vielleicht Aliens hinter allen modernen Kriegs- und Krisenherden stecken, weil in deren Heimatwelt Reality-TV „Made on Earth" ein echter Quotenhit ist? Andererseits kann uns das egal sein, denn wir bekommen, was wir verdienen: *Big Brother*, *Deutschland sucht den Superstar*, dicke Knarren, dolle Grafik und dramatische Feuergefechte. Die drei zuletzt Genannten gibt es im Ego-Shooter *Blacksite: Area 51* von Midway Games zur Genüge.

TANKSTELLENÜBERFALL

Mit den beiden zuletzt veröffentlichten Teilen der Serie, deren englische Fassungen in Deutschland von ganz irdischen Organisationen aus dem Verkehr gezogen wurden, hat *Blacksite: Area 51* nicht mehr viel gemein. Zwar besuchen Sie gegen Ende des Spiels wieder einmal die geheime US-Basis Area 51 im Bundesstaat Nevada, doch los geht das Spektakel erst mal im Irak, bevor Sie als Veteran etwas später in die USA zurückkehren. Doch als wäre der Kampf in der staubigen Wüstensonne noch nicht genug gewesen, erwartet uns in unserer Heimatstadt Rachel eine böse Überraschung: Komische Alien-Mensch-Hybriden tummeln sich an der einzigen Tankstelle des Dorfes – und das nicht etwa, weil sie sich ein paar Kisten Bier kaufen wollen. Was ein echter Kriegsheld ist, der macht sich daher mit zwei Kumpels auf, den Eindringlingen aufs Maul zu hauen und sie wieder in die unendlichen Weiten des Alls zurückzuschicken. Mit einem Automatikgewehr und ein paar Handgranaten pirschen wir zum Hintereingang der Tankstelle – die ist natürlich zu, war ja klar. Auf Tastendruck rücken unsere zwei Mitstreiter der Tür mit einer Sprengladung zu Leibe. Alternativ hätten wir den Vordereingang benutzen können. „Das wäre zwar etwas schwieriger, aber nicht ganz unmöglich gewesen", verrät uns Produzent Zach Wood. „Wir wollen schließlich



»Werden immer größer: Schweizer Taschenmesser.«

Wer neben einem Tankwagen steht, sollte nicht mit dem Feuer spielen.

»Ameisenplage in Tschernobyl.«

Übermannsgroße Außerirdische wie diese hier können Sie nur zu dritt erledigen.

»Macht das Leben zur Qual: Osteoporose.«

Diese biomechanischen Wesen besitzen im wahrsten Sinne des Wortes zwei Leben.

Wer ist dieser mysteriöse Krieger? *Blacksite* gibt Ihnen irgendwann die Antwort.

»Muss sein: Pinkelpause bei der Müllabfuhr.«

Ihre Teamkameraden hören aufs Wort: Hier sprengen sie eine verschlossene Tür auf.

»New York, Regen. Das Zyklopen-Auge sitzt.«

Insektoide Aliens suchen die menschenleere Stadt Rachel heim.

kein Spiel für Hardcore-Taktiker entwickeln, bei uns steht schnelle Action nach wie vor im Mittelpunkt."

NICHTS FÜR FEIGE SÄUE

Die Action lässt nicht lange auf sich warten: Wir begrüßen die Aliens mit ein paar Granaten. Kaputt? Noch lange nicht: Die Oberkörper der ungeliebten Besucher krabbeln mit einer Mordsgeschwindigkeit auf uns zu. Zeit, zu prüfen, ob wirklich alle Versprechen des Gewehrherstellers stimmen. In der Tat, die Durchschlagskraft der Waffen lässt nichts zu wünschen übrig – auch nicht gegen die humanoiden Außerirdischen, die uns wenig später angreifen. In einer Art *Rainbow Six light* kommandieren wir unsere Freunde per Tastendruck an beliebige Positionen. Seien Sie nicht zu feige: „Versteckt ihr euch, weil euch vor Angst die Zähne klappern, machen das eure Jungs genauso – schließlich seid ihr der Anführer, der mit gutem Beispiel vorangehen sollte", erklärt Zach Wood. Treffen Sie die Aliens hingegen mit jedem Schuss genau zwischen die Augen, stachelt das auch Ihre Freunde zu Meisterleistungen an. Gemein: Die beiden Begleiter können nicht sterben, sondern stehen nach einer kurzen Verschnaufpause immer wieder auf. Gehen wir zu Boden, bleiben wir liegen. Besser also, rechtzeitig Deckung suchen, damit sich unsere Lebensenergie regenerieren kann.

ZUSAMMEN SCHIESSEN

Hinter der durchaus feschen Optik von *Blacksite: Area 51* steckt wieder mal die *Unreal*-Engine 3, die von den Entwicklern mit ein paar Spezialitäten frisiert wurde. Dazu gehört etwa die Massive-D-Technik der *Stranglehold*-Kollegen, mit der Sie Ihre Umgebung kurz und klein schießen können. „Die Zeit, die wir durch eine schon fertige Engine sparen, können wir voll und ganz ins Spieldesign stecken", freut sich Zach Wood. Etwa in Fahrzeuge: Diverse Militär-, Zivil- und außerirdische Vehikel sollen Sie im fertigen Spiel steuern können, höchstwahrscheinlich nicht nur zu Boden, sondern auch in der Luft. Und weil es doch immer am schönsten ist, seinen echten Freunde eins überzubraten, fehlen auch Mehrspieler-Optionen wie Deathmatch oder Capture the Flag nicht. Wie, Sie haben keine Freunde? Dann spielen Sie *Blacksite: Area 51* eben online, auf Wunsch sogar kooperativ mit einem Verwandten ... Dann machen Sie sich vor Angst vielleicht auch nicht mehr in die Hose, wenn Ihnen nach ein paar ekelerregender Insektenwesen ein haushoher Riesenwurm brüllend gegenübersteht.

Roland Austinat

Blacksite: Area 51

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Midway Austin/Midway Games
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, Rainbow Six: Vegas

ROLAND AUSTINAT

Von der viel gepriesenen Story bekam ich beim Anspielen von *Blacksite: Area 51* noch nicht viel mit. Stattdessen gab's harte Action mit einer Prise Taktik – nicht unbedingt das Schlimmste, vor allem nicht, wenn mir beides so schick-gruselig präsentiert wird. Hoffen wir, dass das Spiel dabei nicht zur billigen Alien-Schießbude mutiert. Den Erscheinungstermin halte ich allerdings für extrem optimistisch – es sei denn, die Levels werden rund um die Uhr in der Area 51 entwickelt.



In einem riesigen Schmetterlingsschwarm löst sich die Welt von Oblivion auf – willkommen auf den Shivering Isles!

»Pete Doherty, Ich-Perspektive.«

THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

Flotter Zweier

Oblivion geht weiter! Ein wahnsinniger Herrscher bittet zur Audienz – klingt im Grunde wie ein normaler Tag in der PC ACTION Redaktion. Sie dachten vielleicht, dass Sie ohne Handy und E-Mail in eine Fantasy-Welt abtauchen und dort ganz still und leise Ihren eigenen Plänen nachgehen könnten? Keine Chance – schließlich gibt es in *The Elder Scrolls 4: Shivering Isles* im Gegensatz zu uns gut ausgebildete Boten, die eine Nachricht noch persönlich überbringen. Ein solcher Bote verkündet uns, was die Entwickler bei Bethesda Softworks angestellt haben: Auf einer Insel in der Bucht von Niben ist ein seltsames Portal aufgetaucht. Klar, wir haben ja sonst nichts Besseres vor, also hin zur Insel und hinein. Dort treffen wir Chamberlain Haskill, der uns eine Einladung seines Chefs übermittelt: Lord Sheogorath, Prinz des Wahnsinns und Herrscher über die Shivering Isles, will uns dringend in New Sheoth sprechen. Wir stimmen mutig zu, woraufhin uns Haskill in die Stadt Paswall im Südwesten der Inselgruppe transportiert. Dumm nur, dass der Weg nach New Sheoth von einem Tor versperrt ist, dessen Schlüssel ein meterhoher Golem in seinem Bauch eingenäht trägt. Was nun? Spielen Sie einen starken Kämpfer, hauen Sie den Burschen vielleicht um. Sicherer ist, Sie verbünden sich mit einigen Abenteurern,

»Mies gelaunt: siamesische Zwillinge.«

MANIA

Alles so schön bunt hier!
Im Nordwesten der Shivering Isles befindet sich die Region Mania – eine knallbunte, überdrehte Gegend mit merkwürdigen Pilztürmen, in der bunte Funken umherschwirren und vielfarbige Spinnenwesen Jagd auf Sie machen. Die engelsgleichen Aureal sorgen als Golden Saints für Ruhe und Ordnung.

»Hier wachsen fast so viele Pilze wie in einer thailändischen Prostituierten.«

Mania spiegelt die verdreht-euphorische Seite von Lord Sheogorath wider.

Spinnefeind: Trotz ihrer gemeinsamen Aufpasserjobs können sich Golden Saints und Dark Seducers auf den Tod nicht ausstehen.



Herzogin Syl fühlt sich beschattet. Wir und ein schlagkräftiger Diener der Dame verfolgen daher die Häscher.

Zauberin Belmyna Verenim baut aus menschlichen Körperteilen einen Wächter-Golem.

Dieser unbewaffnete Grummite sollte leichte Beute für unseren wackeren Krieger sein.

die ebenfalls durch das Tor wollen. Wir wählen eine dritte Methode: Wir belauschen ein Gespräch zwischen dem Golem und seiner Schöpferin, der Zauberin Belmyna Verenim, und finden so die Schwachstelle des Wächters heraus.

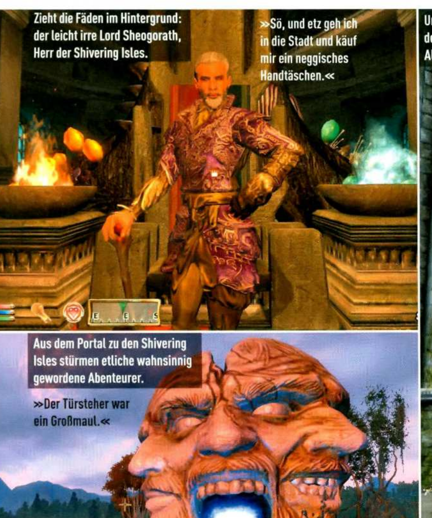
MANIE ODER DEMENZ?

Das Tor ist auf, wir müssen uns entscheiden: Wollen wir durch die Region Mania oder durch Dementia nach New Sheoth reisen? „Die beiden Gebiete sind ein Sinnbild für Lord Sheogoraths gespaltene Persönlichkeit", erklärt uns Pete Hines, Presse- und Marketingchef von Bethesda Softworks. „Mania steht mit farbenfrohen Lebewesen für die Seite des wahnsinnigen Künstlers, Dementia für jemanden, der sich von der Welt unterdrückt und von den Bewohnern verfolgt fühlt." Ein Gnarl, ein kräftiges Baumwesen, ist auf der Dementia-Seite daher nahezu farblos und finster, auf der Mania-Seite hingegen bunt und hell. Ihnen an die Wäsche wollen beide Wesen, keine Sorge. Dieser Dualismus gilt auch für die humanoiden Bewohner der Inseln, bewacht von den Golden Saints beziehungsweise Dark Seducers. Beide Parteien spielen Sie bei einem Auftrag gegeneinander aus: Nur so kommen Sie in ein Dungeon, in dem sich ein wertvolles Artefakt befindet. Was uns bei der Erforschung eines Tunnelsystems der insektoiden Elytra und dem Plündern einer unterirdischen Siedlung der

Dementia spiegelt die düster-aggressive Seite von Lord Sheogorath wieder.

DEMENTIA

GRAU IN GRAU IN GRAU ...
Verschlungene Wege führen düster und nebelverhangen durch die südöstliche Sumpflandschaften der Region Dementia, wo schattenhafte Bösewichte lauern. Hier befindet sich die Xedilian-Abenteurerfalle, die Sie für Lord Sheogorath reparieren sollen. Örtliche Schutztruppe: die finsteren Mazgen als Dark Seducers.



Zieht die Fäden im Hintergrund: der leicht irre Lord Sheogorath, Herr der Shivering Isles.

»Sö, und etz geh ich in die Stadt und käuf mir ein neggisches Handtäschen.«

Aus dem Portal zu den Shivering Isles stürmen etliche wahnsinnig gewordene Abenteurer.

»Der Türsteher war ein Großmaul.«



Unangenehmer Typ: Dieser Golem bewacht den Weg zu Lord Sheogoraths Reich. Im Alleingang können Sie ihn kaum besiegen.

»Beim Boxen hatte dieser Paralympics-Teilnehmer einen unfairen Vorteil.«

Grummiten auffiel: Die Gewölbe und Gemäuer sehen deutlich organischer als in *Oblivion* aus, verfallene Ruinen sind Fehlanzeige. Absicht? „Ja", sagt Hines. „Die Welt der Shivering Isles sollte sich komplett von dem unterscheiden, was man aus *Oblivion* kennt. Die Dungeon-Eingänge sind oft in Baumwurzeln versteckt und es gibt lebende Fallen, etwa Pflanzen, die nach Ihnen schnappen oder die ihre Stacheln ausfahren."

TAUSENDSASSA

Auch bei den Missionen lebten die Designer ihre Fantasie aus. So bittet Sie eine Dementia-Herzogin um Hilfe, weil sie glaubt, dass ihr eine Gruppe von Attentätern nach dem Leben trachtet. Um herauszufinden, ob das wirklich stimmt, befragen Sie und ein Diener der Herzogin zahlreiche Einwohner – sollten die zu schweigsam sein, rückt der Diener den Gesprächspartnern auf die Pelle, bis sie mit den Informationen rausrücken. Bringt die Erweiterung neben neuer Optik, neuen Landschaften, Aufträgen, Waffen und Gegenständen auch frische Rassen oder Klassen? „Nein", antwortet Pete Hines, „Sie finden aber viele neue Rohstoffe und Zutaten, aus denen Handwerker neue Waffen und Rüstungen anfertigen. Und wenn Sie Alchemisten sind, ist *Shivering Isles* mit Dutzenden von neuen Rezepten und Ingredienzen ein wahres Paradies." Oh, was Lord Sheogorath von Ihnen will? Sein Reich wird alle 1.000 Jahre vom mysteriösen Greymarch zerstört und er sucht nun einen Helden, der das beim nächsten Mal verhindert. Klingt nach einem guten Job. Da sind Sie dabei, oder? Roland Austinat

Info: www.bethesdasoftworks.com

TES4: Shivering Isles

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Bethesda Softworks/Take 2
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Knights of the Old Republic

ROLAND AUSTINAT

Schön waren die Stunden mit dir, *Shivering Isles*. Doch kurz, so schrecklich kurz. Jetzt bist du weg und ich muss noch ein paar Wochen auf deine Rückkehr warten. Aber du kannst mir nicht verbieten, allen Kollegen und Lesern von deiner Schönheit, deinem Charme und deiner Intelligenz zu künden. Hiermit getan: *Oblivion*-Fans, bitte unbedingt zugreifen!

INTERVIEW „90 BIS 95 PROZENT DER MONSTER GAB ES IN OBLIVION NOCH NICHT."



»Hat ein ganz süßes Lächeln: Oliver Bierhoff.«

Pete Hines ist Presse- und Marketingchef bei Bethesda Softworks.

Rollenspielfan Pete Hines vergaß, den Laptop mit *World of Warcraft* in den Hawaii-Urlaub mit seiner Frau mitzunehmen. Die freute sich. Unsere Fragen lassen dem Bethesda-Mann auch keine Zeit zum Daddeln von Online-Rollenspielen.

PC ACTION Ist das Add-on nur etwas für Abenteurer, die *Oblivion* mit allen Haupt- und Nebenaufträgen gemeistert haben?

Pete Hines: Nein – *Shivering Isles* richtet sich zwar an erfahrene Spieler, doch man kann Lord Sheogoraths Reich mit jedem Charakter betreten. Unsere Welt passt sich an den Level des Helden an, doch nur mit einem sehr erfahrenen Helden sieht der Spieler wirklich alle neuen Monster und Aufträge. Der Wechsel zwischen Erweiterung und Hauptspiel ist dafür problemlos möglich, nur nicht per Reittier – Lord Sheogorath hasst Pferde.

PC ACTION Wie viele der Kreaturen in *Shivering Isles* sind aus *Oblivion* übernommen?

Pete Hines: Sehr wenige: 90 bis 95 Prozent der Monster und Lebewesen, die sich auf den Inseln tummeln, gab es in *Oblivion* noch nicht. Manche treten hier zum ersten Mal auf, andere sind Insidern vielleicht noch aus früheren *Elder Scrolls*-Titeln bekannt.

PC ACTION Wie lange dauern die Abenteuer in Sheogoraths Welt? Wie groß ist sie überhaupt?

Pete Hines: Flächenmäßig ist das Add-on etwa ein Viertel so groß wie die Spielwelt von *Oblivion*. Darin erwarten Sie etwa 30 Stunden Abenteuer – daraus können aber auch 40 oder 50 werden, je nachdem, wie intensiv man sich zum Beispiel jedes einzelne Dungeon anschaut. Ein anderer Faktor: Manche Aufträge besitzen unterschiedliche Lösungswege, die nur fünf, vielleicht aber auch 30 Minuten kosten.

PC ACTION Jetzt mal unter uns: die Download-Pferderüstung für 1,99 Dollar! Was habt ihr euch bloß dabei gedacht?

Pete Hines: Wisst ihr, darüber lästern so viele Leute. Aber diese Rüstung wurde mehrere hunderttausend Mal heruntergeladen. Als wir die zum ersten Mal angeboten hatten, war das eine Art Testballon – da haben wir einfach mit ein paar Inhalten experimentiert. Und selbst heute kaufen noch immer jeden Tag etliche Spieler die Rüstung, um ihr Pferd zu verschönern.

PC ACTION Wann kommt die nächste Erweiterung?

Pete Hines: Derzeit sind keine weiteren geplant. Man soll nie nie sagen, doch die meisten Designer und Programmierer arbeiten bereits an *Fallout 3* – da bleibt keine Zeit mehr für *The Elder Scrolls 5*.

»Bei Studenten unbeliebt: Echsmatrikulation.«

WORLD OF CHAOS

Rege Fantasy

Ihre Party besteht aus bis zu drei Helden wie dieser Elfenkriegerin (links).

Der drogensüchtige Halb-Ork hat's schwer: Erst entpuppt sich seine Holde als Prostituierte, dann fliegt er von Bord seines Piratenschiffs.

Überhaupt kassiert Skandar Graun mehr Schläge vom Schicksal als jeder Boxer von seinem Ringgegner. Bereits in Skandars Kindheit bringen die Mächte der Ordnung seine Alten um die Ecke. Deshalb wächst der Kerl bei einem Priester des Chaos auf. Entsprechend netten Umgang pflegt er auch: Diebstahl und Raubüberfälle gehören genauso wie Mord und Totschlag zu seinen Jobs. Die Stimmung von *World of Chaos* ist deutlich rauer und zynischer als in vergleichbaren Fantasy-Universen. Zumindest in der uns vorliegenden Vorschau-Version.

FIESES GRINSEN

Unser Held startet nackt am Hafen des Örtchens Rentzal – das Meerwasser spülte ihn nach seinem Absprung vom Piratenschiff ans Ufer. Kaum bewegt sich unser Halb-Ork ein paar Schritte Richtung Stadttor, schon halten uns die Wachen auf: „Ohne Kleider kommst du hier nicht rein." Da trifft der Spruch „Kleider machen Leute" doch glatt zu! Aber gut, so ist eben das Leben. Ein paar Meter weiter hält ein betrunkener Kerl einen riesigen Stein in den Händen. Das Ding hängt an einem Seil, dessen Ende seinen Hals umspannt. Der Trunkenbold langweilt sich, deshalb will er sich in die Meerestiefe stürzen. Die Situation nutzen wir zu unseren Gunsten: „Wenn du dich sowieso umbringen willst, dann brauchst du deine Kleider sicher nicht mehr! Wir haben sogar dieselbe Statur, das nenne ich Zufall!" Und tatsächlich: Kurz vorm Selbstmord gibt uns der Schnapskopf seine Klamotten. Sie sehen, an schwarzem Humor soll es *World of Chaos* nicht mangeln.

RUNDE KÄMPFE

Eine weitere ungewöhnliche Seite des Spiels sind die Kämpfe. Diese finden nicht wie bei den meisten Rollenspielen in Echtzeit statt, sondern sind wie in ältere *Final Fantasy*-Titel rundenbasiert. Als wir im Tempel von Rentzal, statt eine Spende zu hinterlassen, den Priester um seine Einnahmen erleichtern wollen, greift uns der beleibte Gottesdiener an. Sofort wechselt das Spiel in die Kampfansicht. Beide Kontrahenten blicken sich gegenseitig ins Gesicht und schwingen ihre Keulen. Zuerst hauen wir zu. Dazu stehen uns zwölf sogenannte Aktionspunkte zur Verfügung. Jeder Angriff, Zauber oder Gegenstand kostet eine bestimmte Zahl an Punkten. Ein Heiltrank etwa verschlingt drei, ein normaler Angriff ganze sechs. Sind die Punkte aufgebraucht, ist der Gegner dran. Ungewöhnliches, aber dank einer Vielzahl von Zaubern und Angriffen taktisch anspruchsvolles Prinzip. Wie gut es beim Spieler ankommt, zeigt sich erst Ende März. Alexander Frank

Info: **www.woc-game.de**

World of Chaos

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Brainfactor/Bhv
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Ende März 2007
VERGLEICHBAR	Anachronox, Bard's Tale, Final Fantasy



ALEXANDER FRANK

Zugegeben, die Grafik von *World of Chaos* sieht aus wie die eines Game-Boy-Spiels. Dafür wird das Teil aber auch auf alten Schrott-PCs flüssig laufen. Außerdem kommt es im Endeffekt auf den Spielspaß an – und dieser überzeugt mich als Fan von Antihelden eines *Bard's Tale* oder *Anachronox* bereits jetzt. In unserer Vorschau-Fassung haben wir lediglich zwei der 44 versprochenen Ortschaften gesehen, die allerdings beeindruckend waren. Der bissige Humor von *World of Chaos* liegt genau auf meiner Wellenlänge. Ich bin eben gerne böse!



»Gehen immer in unpassenden Momenten an: Rasensprenger.«

Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Hier wirkt unser Held Skandar Graun gerade einen Heilzauber auf sich selbst.



»Könntest du mir bitte den Rücken kratzen? Ich komme mit meiner Axt so schlecht hin ...«

An einer Waldlichtung liefert sich Skandar (rechts) ein Gefecht mit zwei Banditen.

Geralt schwingt sein Schwert, um diese hässliche Dämonenfrau zur Strecke zu bringen.

»Nein, ich möchte keinen Sex mit Ihnen, Frau Morissette!«

THE WITCHER

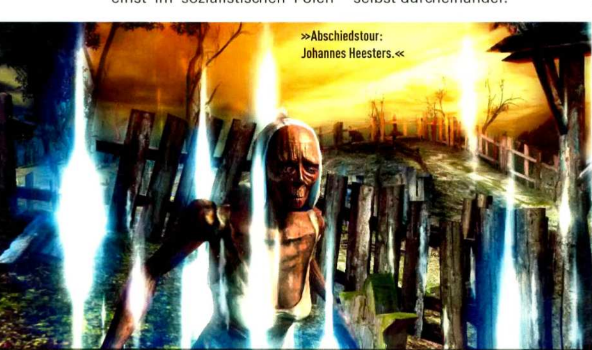
Neues vom Hexer

Kaum gestohlen, schon in Polen? Nichts da! Die Macher dieses Action-Rollenspiels setzen auf ein Fantasy-Szenario aus eigenen Landen.

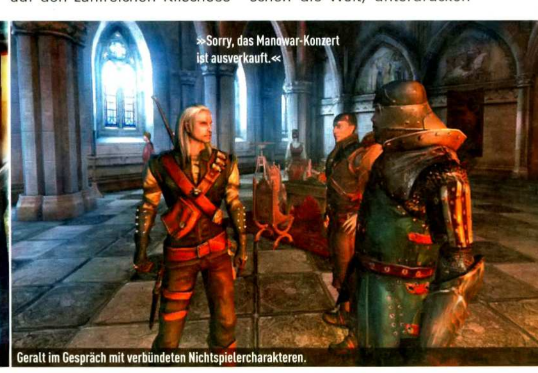
Kennen Sie Andrzej Sapkowski? „Klar, das ist doch dieser Typ, der immer nachts die Reifen von meinem Auto abschraubt!", meinen einige vorlaute Leser vielleicht. Wir verstehen zwar, dass sich für deutsche Ohren alle polnischen Nachnamen gleich anhören. Der Autor dieser Zeilen, einst im sozialistischen Polen geboren, kennt aber den Unterschied zwischen Szymankiewicz, Szymanowicz und Szymkowicz. Deshalb wissen wir, dass es sich bei Sapkowski um einen Fantasy-Autor handelt, dessen Held nun den Schritt auf die Spielerfestplatten dieser Welt wagt. Willkommen beim Action-Rollenspiel *Wiedzmin*! Ähm, natürlich meinen wir *The Witcher*. Was dann auf gut Deutsch schlicht Hexer bedeutet. Bei diesem Sprachenwirrwarr kommen wir langsam selbst durcheinander.

POLEN-ALLERGIE?

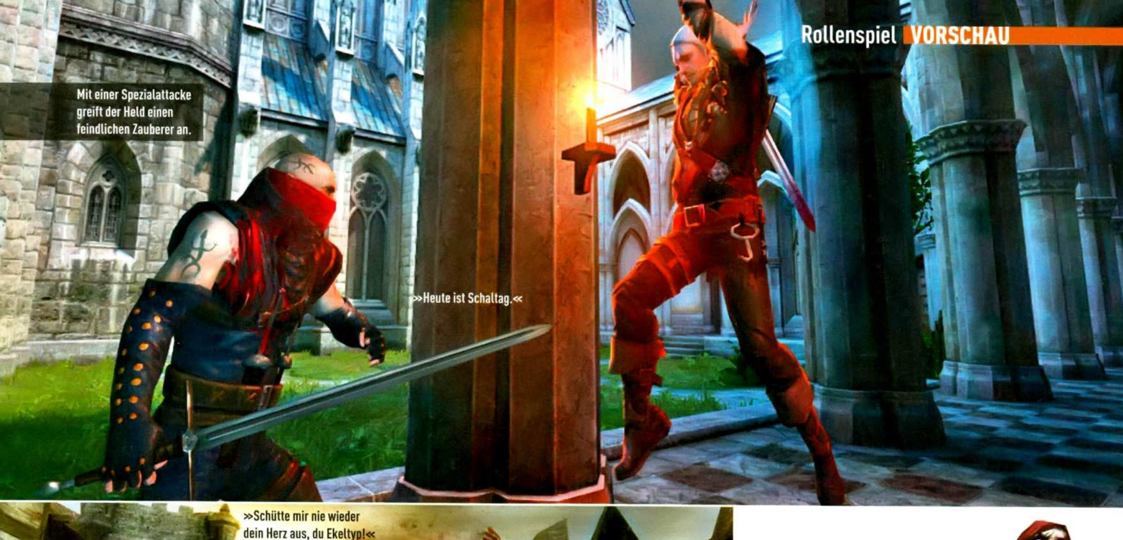
Anfang Februar besuchten wir die – oh Wunder – polnischen Macher von *The Witcher* in ihrem Entwicklungsstudio in Warschau. Schon zu Beginn nehmen die Entwickler von CD Project kein Blatt vor den Mund. Chef Michal Kicinski gibt selbstbewusst zu Protokoll: „Wir arbeiten zurzeit an der Zukunft der Rollenspiele." Und wie diese Zukunft aussieht? „Wir präsentieren eine einzigartige Fantasy-Welt, die nicht auf den zahlreichen Klischees anderer bunter Fabelwelten beruht, beispielsweise der von J.R.R. Tolkien." Und in der Tat ist das Sapkowski-Universum eher schmutzig und düster. Es gibt keine klaren Grenzen zwischen Gut und Böse. Sonst ist die Rollenverteilung immer klar: Menschen und Elfen sind nett und friedlich, während Orks und andere Hackfressen genau denen an den Kragen wollen. Der Ansatz in *The Witcher* kommt viel erwachsener daher. Die Menschen beherrschen die Welt, unterdrücken


»Abschiedstour: Johannes Heesters.«

Auf dem Friedhof treffen Sie auf düstere Gestalten wie diesen Untoten.


»Sorry, das Manowar-Konzert ist ausverkauft.«

Geralt im Gespräch mit verbündeten Nichtspielercharakteren.


Mit einer Spezialattacke greift der Held einen feindlichen Zauberer an.

»Heute ist Schaltag.«


»Schütte mir nie wieder dein Herz aus, du Ekeltyp!«

Wenn Geralt seine Gegner mit der Klinge trifft, spritzt roter Pixelsaft.

Ab in die Kiste!

The Witcher spricht erwachsene Spieler an. Und wofür interessieren sich Erwachsene? Richtig, Sex! Als Geralt dürfen Sie Jungfrauen aus dem Dorf Geschenke machen, als Belohnung gibt's Pixelsex. Den gibt es zwar nicht zu sehen, doch als Belohnung winken erotische Sammelkarten. Scharf!

An Bildern von nackten Frauen in *The Witcher* gibt es bisher nur dieses. Nicht so verlockend.

aber andere Rassen: Die fast ausgerotteten Elfen verstecken sich im Wald und kämpfen einen Partisanenkrieg, Gnome leben abgeschottet in Ghettos. „Die Charaktere in *The Witcher* haben echte Probleme wie du und ich. So etwas kann der Spieler besser nachvollziehen", erklärt der Studio-Chef.

HEX, HEX!

In dieser rassistischen Welt streifen Hexer umher, der bekannteste ist Geralt von Rivia. Er ist der Protagonist der Bücher und Kurzgeschichten von Andrzej Sapkowski. Geralt ist ein grimmig guckender, nicht alternder Mann mit langem, weißem Haar. Flink und mit übermenschlichen Fertigkeiten ausgerüstet, reist er herum und schlachtet fiese Dämonen. Würde sich Kollege Ralph Wollner seine Haare weiß färben, würde er als Geralt prima auf der nächsten Firmenfaschingsfeier ankommen. Jedenfalls ist der Hauptcharakter eine Legende in seiner Welt: Wenn er durch die Dörfer und Städte spaziert, erkennen ihn wildfremde Bewohner und tuscheln. Geralt genießt also als eine Art Supermensch-Promi-Status, wacht aber zu Beginn des Abenteuers ohne Gedächtnis und geschwächt aus einer Bewusstlosigkeit auf. Im Verlauf der Geschichte erfährt der Spieler unter anderem durch Rückblenden die Hintergründe der mysteriösen Anfangssequenz. Hat ein Monster den guten Geralt niedergeschlagen? Wurde er verhext? Oder ist er nach einem Besuch in der Taverne einfach nur besoffen umgekippt? Es liegt an Ihnen, dieses Geheimnis zu lösen.

RAN AN DIE MAUS!

Aus einer frei zoom- und kippbaren Verfolgerperspektive steuern Sie Geralt durch die Fabellandschaften. Dabei setzt *The Witcher* auf eine ausgeklügelte Maussteuerung. So befehlen Sie per Mausklick, wohin der Held rennen und welches Monster er


»Gib mir fünf!«

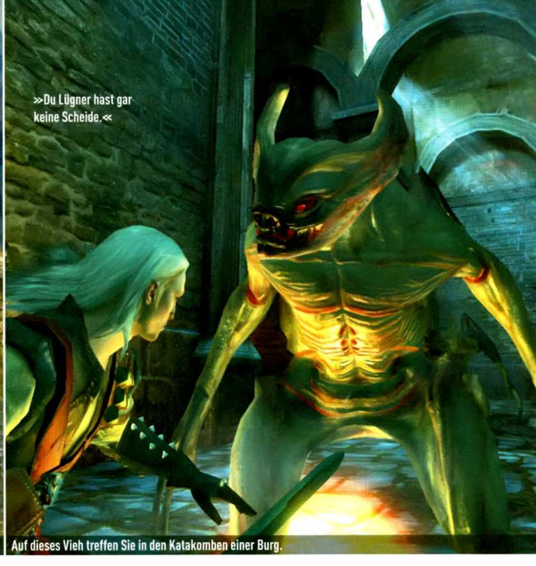
Im Kampf gegen Bösewichte und Monster benutzt Geralt fast immer seine Schwerter.


»See-Test bestanden.«

Geralt meditiert an einem See. Die Ruhepausen füllen die Lebensenergie wieder auf.



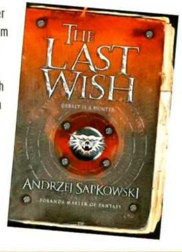
Nicht nur Untote, Monster und feindliche Krieger stehen auf Geralts Abschussliste, sondern auch Dämonen.



Auf dieses Vieh treffen Sie in den Katakomben einer Burg.

Autor-Fellatio

Andrzej Sapkowski, auch Polens Fantasy-Meister genannt, ist in seiner Heimat unter anderem für die Fabelgestalt Geralt bekannt, einen hexenden Krieger mit weißer Mähne. Die Roman-Serie vom Hexer (*Wiedzmin*) verkauft sich wie warme Semmeln. Zwei Bände erschienen auch in Deutschland. Zudem kam 2001 ein *The Witcher*-Film in die polnischen Kinos, später lief sogar eine 13-teilige Serie im Fernsehen.



zuerst attackieren soll. Genau diese simple Bedienung, die sich an Rollenspiel-Einsteiger richtet, lässt Kritiker aufhorchen. Gegen erste Vermutungen, eine reine Maussteuerung wäre spielerisch wenig anspruchsvoll, wehren sich die Macher vehement. Das Geklicke sei auch nach mehreren Spielstunden nicht monoton, weil sich der Schwierigkeitsgrad stetig erhöht, erzählte uns Projektleiter Jacek Brzezinski. Zudem hat der Spieler die Wahl zwischen 250 Spezialfertigkeiten und Verbesserungen. Motzen Sie also das mächtige Silberschwert auf, kann Geralt schneller angreifen oder die Gegner verlieren nach einem Schlag mehr Lebensenergie. Und hexen kann Geralt selbstverständlich auch. Mit Hilfe eines Blitzangriffs schlagen Sie Feinde zu Boden, werfen Feuerbälle durch die Luft oder verzaubern Monster, damit diese an Ihrer Seite kämpfen. Es geht aber auch kurios: Manche Gesprächspartner geben Informationen erst preis, wenn Geralt beim Wodka-Trinken mithalten kann. Dafür müssen Sie regelmäßig Fusel zu sich nehmen. Natürlich sammeln Sie beim Kampf gegen potthässliche Kreaturen nützliche Gegenstände und Waffen auf, die im Inventar Platz finden. „Es wird aber nicht vorkommen, dass ein einzelner Gegner wie in *Diablo 2* mehrere Rüstungen und Waffen liegen lässt", erläutert Boss Kicinski. Den Vergleich mit Szenegrößen scheut der Osteuropäer nicht: „Anfangs war es für *The Witcher* schon eine Ehre, in einer Reihe mit *Oblivion*, *Gothic 3* und *Neverwinter Nights 2* genannt

INTERVIEW „ER IST VERDAMMT GUTAUSSEHEND!"



Dieser nette Herr heißt Michal Madej und ist Chef-Designer von *The Witcher* bei CD Project in Warschau.

Bei unserem Besuch beim Entwicklerstudio CD Project sprachen wir mit Chef-Designer Michal Madej.

PC ACTION Außer unserem Fußball-Nationalspieler Gerald Asamoah ist uns kein berühmter Gerald bekannt. Wer ist denn Geralt überhaupt?

MICHAL MADEJ: Geralt ist ein legendärer Witcher, also ein Hexer. Das sind professionelle Monsterjäger, die mit dem Töten von Bestien ihren Lebensunterhalt verdienen. Ganz wichtig: die Hexer sind keine menschlichen Wesen mehr! Als Kinder wurden sie ihren Eltern weggenommen und sind durch zahlreiche Experimente in etwas Stärkeres, Schnelleres, in eine Art Übermensch mutiert. Sie besitzen sonderbare Fähigkeiten, können etwa in der Dunkelheit sehen und trinken eine Flasche Gift ohne mit der Wimper zu zucken, denn ihre Körper heilen sehr schnell. Sie sind Meister der Schwertkunst und verfügen zudem über eine begrenzte, aber eindrucksvolle Kampfmagie. Zudem nutzen sie Elixiere, um ihre Eigenschaften zu stärken und ihre Ausrüstung zu optimieren. Geralt ist der bekannteste unter den Hexern, ein Mythos – eine tolle Figur für Spieler! Er ist charismatisch, sehr professionell und besitzt einen leicht ironisch-sarkastischen Humor. Er ist außerdem ziemlich zurückhaltend und hat kein Interesse daran, die Welt zu retten. Er will am liebsten einfach nur Monster jagen. Trotzdem scheint er wie verflucht, muss ständig moralisch schwierige Entscheidungen treffen und schafft es einfach nicht, neutral zu bleiben. Davon abgesehen, sieht Geralt auch einfach cool aus: Langes, weißes Haar, Katzenaugen, eine markante Lederrüstung mit Silbernieten – ein cooler Typ, den man gern beobachtet und den man noch lieber spielen möchte. Ich glaube, er ist eine der interessantesten Figuren, nicht nur für das Rollenspiel-Genre, sondern aus der gesamten Fantasy-Literatur.

PC ACTION Wir raten unseren langhaarigen Mitarbeitern seit Jahren, zum Friseur zu gehen. Wirkt Geralt nicht ein wenig feminin mit seiner Frisur?

MICHAL MADEJ: Nein, auf keinen Fall! Das ist doch typisch für Fantasy-Helden, dass sie lange Haare haben. Wir haben uns da sehr an die Buchvorlage gehalten. Das Buch wurde von Millionen von Menschen gelesen. Die hätten uns gelyncht, wenn wir einen Geralt gestalten, der nicht ihren Erwartungen und Vorstellungen entspricht! Der Schaffensprozess für das Aussehen dieses Charakters hat uns nicht weniger als ein halbes Jahr gekostet. Wir sind sehr stolz auf ihn: Er ist charismatisch und verdammt gutaussehend.

PC ACTION Inwiefern ist der Schöpfer vom Hexer Geralt, Andrzej Sapkowski, in die Entwicklung involviert?

MICHAL MADEJ: Anfangs war er nicht sonderlich an unserem Spiel interessiert, muss man zugeben. Er arbeitete damals an einem neuen Buch, das nichts mit *The Witcher* zu tun hat. Daher hatte er nur wenig Zeit für uns. Außerdem war er der Meinung, dass er als Buchautor nun mal nichts zu einer Spielentwicklung beitragen könne. Doch als wir ihm unser Projekt zeigten, begann er sich mehr und mehr dafür zu interessieren. Nun gibt er uns hin und wieder mal einen Ratschlag, äußert auch mal seine Meinung, wenn wir ihm eine neue Idee vorstellen. Aber naja, wir arbeiten auch nicht wirklich eng zusammen, er ist hier nicht angestellt oder so. Immerhin, wenn ich ihm eine E-Mail schreibe, bekomme ich jedes Mal eine Antwort.

PC ACTION Wow, das können wir nicht mal von unserem Chef behaupten! Apropos: Der Held kann virtuellen Sex mit Frauen vollziehen, geht das auch mit Männern? Ist es ein Tabu oder war euch das vielleicht zu riskant?

MICHAL MADEJ: Ehrlich gesagt ist das nicht wirklich der Grund, warum man in *The Witcher* keinen Sex mit Männern haben kann. Hätten wir totale Narrenfreiheit in Bezug auf Hintergrundgeschichte und Charaktere, dann hätten wir das vielleicht gemacht. Wir haben sogar eine Weile darüber nachgedacht. Aber wir haben nun mal eine Buchvorlage und da können wir nicht einfach grundlegende Dinge an unserer Hauptfigur so mir nichts, dir nichts umwerfen, sei es nun der Haarschnitt oder seine Sexualität.

PC ACTION Wir haben gehört, Geralt sei steril. Stimmt das tatsächlich?

MICHAL MADEJ: Ja, das stimmt, Hexer können keine Kinder zeugen. Das ist ein Nebeneffekt ihrer Mutation und der Experimente aus ihrer Kindheit.

PC ACTION Das sind aber tolle Voraussetzungen!

MICHAL MADEJ: Ja, außerdem ist Geralt komplett immun gegen Krankheiten und Gifte. Ich schätze, das ist auch nicht schlecht, wenn man es richtig wild treiben will.



In einem Dungeon kämpft Geralt gegen einen der vielen Endbosse.

»Und stell dir vor: Die hatten keine Manowar-Tickets mehr!«

An einem Lagerfeuer trifft der Hauptdarsteller auf eine Gruppe Elfen, die sich vor menschlichen Truppen verstecken.

»Ärgerlich: Auch der Hintereingang zum Manowar-Konzert wurde bewacht.«

Zusammen mit einem verbündeten Ritter (links) bekämpft der Held einen bewaffneten Fiesling.

zu werden. Mittlerweile sehen wir die Titel als echte Konkurrenten an." Mal sehen, ob den Worten Taten folgen.

DU ENTSCHEIDEST!

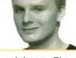
Besonders stolz sind die Mannen von CD Project auf das Entscheidungssystem in *The Witcher*. In den zahlreichen Dialogen, die Sie mit Bewohnern und angeblichen Feinden führen, können Sie den Verlauf des Spiels maßgeblich beeinflussen und verändern. Beispiel: Geralt bekommt den Auftrag, eine rätselhafte Hexe zu finden und zur Strecke zu bringen. Es stellt sich heraus, dass die Frau gar nicht so gefährlich ist, wie die Dorfbewohner behaupten. Verschonen Sie also das arme Weib, macht sich nach mehreren Spielstunden die Konsequenz bemerkbar. Sie treffen nämlich auf einen der Götter, den die Hexe angebetet hat. Der zeigt sich dementsprechend entweder dankbar oder erzürnt, je nach Geralts Umgang mit der Gläubigen. Hatten Sie Erbarmen mit ihr, erschließen sich Ihnen neue, lukrative Aufträge. „Im Gegensatz zu Versuchen in anderen Spielen, wirkt sich das Handeln längerfristig aus. Wir möchten nicht, dass der Spieler schummeln kann und zum Beispiel vor einer Entscheidung abspeichert. Man kriegt erst später mit, was für Folgen das eigene Handeln wirklich hatte", erklärt Entwickler Lukasz Mach, der übrigens nicht mit dem Redaktionspolen Lukasz Ciszewski verwandt ist. Je nachdem, wie der Spieler entschieden hat, wartet eine von drei Endsequenzen auf ihn. Sehr fein! Lukasz Ciszewski

Info: www.thewitcher.com

The Witcher

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	CD Project/Atari
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Neverwinter Nights 2

LUKASZ CISZEWSKI



Folgende Aspekte begeistern mich an *The Witcher*. Erstens: Held Geralt hat Charakter und lebt nicht in einer Blümchenwelt voller dämlicher Hobbits. Zweitens: Die Steuerung ist sogar für Menschen mit zwei linken Händen perfekt, weil man nur eine Hand braucht. Und drittens: Als Geralt darf ich sämtliche Jungfrauen im Spiel nageln. Jawohl!



Vergleichszeit

Wer das Rollenspiel-Genre in die Zukunft führen will, muss sich mit den Besten der Besten messen: *Oblivion* gegen *The Witcher*.

	Oblivion	The Witcher
SZENARIO	Friedliche Koexistenz aller Rassen, Friede, Freude, Eierkuchen. Bis sich das Höllentor öffnet.	Erwachsenes, düsteres und sarkastisches Szenario mit Gesellschaftskritik.
KÄMPFE	Keine besonderen Kampfanimationen und monotones Gehaue. In Ordnung, mehr aber nicht.	Schwert- und Faustkämpfe mit sauberen Animationen und schon fast zu simpler Steuerung.
PERSPEKTIVE	Echte Zocker schwören auf die Ego-Perspektive. Das sorgt für das Mittendrin-Gefühl.	Frei schwenkbare Verfolgerperspektive, keine Ego-Ansicht verfügbar.
SAMMEL-FAKTOR	Gegenstände passen sich der Stufe des Helden an. Wenige Schätze, deshalb geringe Suchtgefahr.	Auch im polnischen Werk steht Sammeln im Hintergrund. Klauen tun Sie auch nicht.
GRAFIK	Top-aktuelle Grafik-Engine *Gamebryo* mit massig Optik-Effekten. Perfekt!	Eine stark überarbeitete Version von Biowares *Aurora*-Engine. Schön!



»Spießer sind leicht zu erkennen.«

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Bald ist Stichtag

Eins der erfolgreichsten deutschen Rollenspiele bekommt einen Nachfolger. Wir haben *Sacred 2: Fallen Angel* in Action gesehen.

Im magischen Königreich Ancaria ist im wahrsten Sinne des Wortes der Teufel los. Ein übler Dämon zieht mit seiner Höllenarmee durch das Land und verdirbt die unschuldigen Bewohner. Vom Süden rückt ein brutales Ork-Heer an und zerfleischt auf seiner Tour ebenfalls die unschuldigen Bewohner. Dann verschleppen die im ganzen Land zerstreuten Banditen noch die unschuldigen Bewohner. Und als ob das noch nicht genug wäre, grillen mächtige Drachen die – Sie haben es wahrscheinlich schon erraten – unschuldigen Bewohner zum Abendessen. Die Re-

Der Schattenkrieger ist ein zum Leben wiedererweckter Toter.

Die Seraphim kämpft gegen Goblins und Kobolde am Ufer des Flusses nahe der Elfenregion.

»Der Beruf des Kindergärtners ist auch nicht mehr sicher.«

gierung sieht tatenlos zu, weil der König krank im Bett liegt und sich erst mal um sein eigenes Wohlbefinden kümmert. So weit die Geschichte von *Sacred*, dem Spiel des Jahres 2004 in Deutschland und Rollenspiel des Jahres 2005 in den USA. Doch wie kam es überhaupt zu solchen Missständen in Ancaria? Diese Frage klärt Ende des Jahres der Nachfolger *Sacred 2*. Auf gewohnte Weise kloppen Sie hier die Monster und jagen den Gegenständen hinterher. Allerdings ganze 2.000 Jahre vor dem ersten Teil, zu einer Zeit, in der die Bewohner von Ancaria gar nicht so unschuldig waren. Statt friedlich mit- und nebeneinander zu leben, rotten sich Menschen, Hochelfen und Zwerge gegenseitig aus. Es ist keine leichte Aufgabe, diese zerstrittene Welt zu vereinen. Aber das werden Sie schon schaffen.

GRAFISCHER BOMBAST

Um uns *Sacred* 2 in Bewegung zu zeigen, machten die Aachener Entwickler von Studio 2 einen Abstecher in unsere Redaktion. Und das, was sie uns vorgeführt haben, haute uns aus den Socken! Erinnern Sie sich an die zweidimensionale Pixelgrafik des Vorgängers? Diese hob sich zwar durch liebevoll gezeichnete Spielwelten hervor, vermittelte jedoch die Lebendigkeit und Eigendynamik eines Koma-Patienten. Nicht so bei *Sacred 2*. „Wir planen sechs Regionen", sagte Mario Endlich, einer der kreativen Köpfe hinter dem Rollenspiel, zwinkerte uns zu und startete eine frühe Version auf seinem Laptop: „Hier ist die Elfenregion." Wir blicken von schräg oben auf eine wunderschöne grüne Landschaft. Grashalme wiegen sich im Wind, ein schmaler Bach reflektiert die Sonnenstrahlen. Das übertrifft den Vorgänger deutlich! Auch die Heldin, eine knapp bekleidete Seraphim (die einzige aus Teil 1 übernommene Charakterklasse) sieht zum Anbeißen aus. Kniehohe Lederstiefel, ein knappes Höschen, eng geschnürtes Korsett – beim Anblick der sexy Dame kippte die eine Hälfte der anwesenden Redakteure wegen eines plötzlichen Übergewichts in der Hose nach vorne. Die andere Hälfte folgte, als Mario mit dem Mausrad ganz nah an die Frau heranfuhr. Sogar Details wie der Bauchnabel oder die Kratzer auf der Haut waren deutlich erkennbar! Die Ausrüstung – ein Schild, ein Schwert und zwei Schwingen (eine nach Flügelresten aussehende Rückenrüstung, denn Seraphim sind eine Art gefallene Engel) – schimmerte in mysteriösen weichen Lichtern. „Natürlich darf der Spieler im fertigen *Sacred 2* die Kamera frei rotieren", versicherte uns Mario auf Nachfrage. Er führte fort: „Das ist auch sinnvoll. Schließlich wirken sich die angelegten Gegenstände auf das Aussehen Ihres Charakters aus. Da ist der Posing-Faktor natürlich ganz wichtig."

ZWEIGETEILT

Statt einer Geschichte um den ewigen Kampf zwischen Gut



Der Schattenkrieger vermöbelt mit seinem Schwert zwei Kobolde und einen Goblin.

»Der Krieger hat einen steinigen Weg vor sich.«



»Ist paradoxerweise grau: Orange Utan.«

Der Höllenhund, das Reittier des Schattenkriegers, folgt seinem Meister auf Schritt und Tritt.

Wahre Charakterstärke

Die Seraphim kennen Sie ja aus dem Vorgänger. Neben dem Schattenkrieger (rechts) führt *Sacred 2* weitere vier Charakterklassen ein.



DIE HOCHELFIN
Klassische Zaubertante mit guten Kenntnissen im Nahkampf. Ansonsten hochelfentypisch hochnäsig und eingebildet.



DER INQUISITOR
Religiös und konservativ wie Bayern. Undurchschaubar im Nahkampf und beim Einsatz von Magie.



DIE DRYADE
Naturtante und Öko-Tussi. Spezialisiert auf Fernkampf und Voodoo-Praktiken. Sammelt Schrumpfköpfe ihrer Gegner ein.



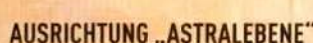
DER TEMPELWÄCHTER
Ein Cyborg, der seinen Kopf wechseln kann und einen verformbaren Arm besitzt. Kennt sich im Nahkampf aus, setzt gerne technische Waffen ein.



Du hast ja einen Schatten!

Wir Glückspilze ergatterten exklusiv die ersten Infos über die Talente und Fähigkeiten des Schattenkriegers. Hier eine kleine Auswahl.

AUSRICHTUNG „SCHWERER KAMPF"
- BEFREIUNGSSCHLAG Ein kraftvoller Schlag erwischt alle Gegner im Umkreis. Wirkungsvoll gegen große Gegnerhorden.
- RAMMSTOSS Der Krieger brüllt wie ein Schwein und rennt dabei auf seinen Feind zu. Je weiter der Abstand, desto stärker der Aufprall.



AUSRICHTUNG „TAKTISCHER KAMPF"
- KAMPFRAUSCH Der Krieger lädt sich im Kampf mit jedem Stoß auf und setzt am Ende der Phase die Energie in einer mächtigen Entladung frei. Wie beim Sex.
- UMLENKUNG Durch Erhöhung seiner Reflexe kann der Schattenkrieger Schläge und sogar Schüsse direkt zurückwerfen. Diese Fähigkeit überträgt er auch auf seine Party.



Der Schattenkrieger ist ein gefallener und zum Leben wiedererweckter Krieger. Er ist ein Meister aller Kriegswaffengattungen.

AUSRICHTUNG „ASTRALEBENE"
- KAMPFBEFEHL Der Schattenkrieger ruft die Seelen der gerade gefallenen Monster und lässt sie kurzzeitig an seiner Seite kämpfen.
- GEISTFORM Damit macht sich der Krieger unsichtbar und entkommt somit gefährlichen Situationen.

und Böse soll *Sacred 2* eine etwas andere Art Konflikt bieten. Zwei Seiten – Licht und Schatten – zwingen den Spieler, sich zwischen den beiden Kampagnen zu entscheiden. Gut und Böse gibt es nicht. Stattdessen legen Ihre Entscheidungen fest, welche Parteien Ihnen freundlich gesinnt sind und welche Sie zum Teufel wünschen.

REITEN IST SCHÖN!

Mittlerweile gaben die Entwickler alle Charakterklassen bekannt. Diese stellen wir Ihnen im Extrakasten links vor. Wie im Vorgänger besitzt jeder Held ein Reittier. Allerdings nicht nur ein Pferd, sondern ein speziell auf den Charakter zugeschnittenes Viech. Der Schattenkrieger reitet zum Beispiel einen Höllenhund. Sitzt er im Sattel, übernimmt das Tier den Kampf und beißt beispielsweise Ihre Widersacher. Außerdem bietet der Höllenhund einen zusätzlichen Schutz, da er selbst – und nicht der Schattenkrieger – den Schaden einsteckt. Wer will, rüstet sein Tier mit speziellen Gegenständen aus und erhöht dadurch etwa dessen Widerstandswerte. Ach ja, einen Design-Schnitzer des ersten Spielteils will Studio 2 vermeiden. In *Sacred* sah der Spieler von Anfang an die Fertigkeiten und Künste seines Charakters in einem Talentbaum. Da im Lauf der Zeit keine neuen Angriffe oder Zauber hinzukamen, hielt sich der Wiederspielwert einer Heldenklasse in Grenzen. Das soll in *Sacred 2* nicht passieren. Alle Fähigkeiten Ihres Protagonisten gliedern sich in drei Richtungen, die sich in ihrer Spielweise unterscheiden, so die Entwickler. Einige dieser Fähigkeiten stellen wir Ihnen anhand der Charakterklasse Schattenkrieger in unserem Extrakasten oben vor.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Technisch überzeugt *Sacred 2* bereits in seiner frühen Version. Mario Endlich lädt einen Grottenabschnitt. Sofort greifen zwei goblinartige Kreaturen die Seraphim an. Diese schwingt auf Mausklick ihr Schwert, hüpft elegant in die Höhe, holt aus und landet ihre Klinge auf dem Schädel eines Ungeheuers. Sofort sinkt dieser physikalisch korrekt zu Boden. Der zweite Goblin rennt um die Heldin und attackiert sie von hinten. Daraufhin dreht



»Falsche Größe: Heiligenschein.«

Die neue Grafik-Engine ermöglicht einen dynamischen Tag-und-Nacht-Zyklus.



Der Schattenkrieger peppt mit einem Zauber seine Angriffskraft auf, um gegen die Kobold-Gruppe zu bestehen.

sich die Dame geschmeidig um die eigene Achse und streift mit ihrer Schneide den Angreifer. So sanft und zärtlich, dass dieser voller Wucht gegen die steinige Grottenwand prallt und anschließend auf die Erde kullert. Überhaupt scheint die Physik in *Sacred 2* eine große Rolle zu spielen. Als das sexy Biest tiefer in die Höhle vordringt, fliegt ihr ein Stein in die Frisur. Woher? Ein Zombie torkelte durch das Verlies, sah die Heldin, hob den Stein vom Boden auf und warf diesen nach ihr. Wow! Ladezeiten soll es übrigens nicht geben, denn die Ortschaften in *Sacred 2* gehen nahtlos ineinander über.

BUGS ADIOS!

Ein Dutzend Kämpfe später kloppt sich die Seraphim mit einem Golem. Der Riese ist mindestens zweieinhalbmal größer als die Dame. Er kämpft mit zwei Waffen gleichzeitig. Seine rechte Hand besteht aus Feuer, seine linke aus Eis. Dennoch bringt die Protagonistin das Monster mit einem Schwertkombinationsangriff zu Fall. Solche Kombos sollen selbst mit der Maus- und Tastatursteuerung leicht von der Hand gehen. Übrigens: Alle *Sacred*-Veteranen müssen trotz des Sprungs von 2D in 3D nicht die Steuerung neu lernen. Diese wollen die Entwickler nämlich weitgehend aus dem ersten Teil übernehmen. Wie im Vorgänger soll es einen Mehrspieler-Modus geben, bei dem Sie Ancaria mit anderen Spielern erkunden. Es ist sogar ein Hardcore-Schwierigkeitsgrad geplant. Hier ist das Spiel aus, wenn Ihr Held ins Gras beißt. In so einem Fall gibt es keinen Spielstand, der ihn wiederbelebt. Stattdessen fangen Sie das Abenteuer von vorne an. Damit Sie jedoch möglichst lange an der virtuellen Ancaria-Luft schnuppern, unterziehen die Macher *Sacred 2* gerade einem Feintuning und passen vor allem den Schwierigkeitsgrad an. Und damit sich das Fehler-Desaster des Vorgängers nicht wiederholt, beauftragt Ascaron eine externe Tester-Firma, die vor der Veröffentlichung alle Bugs finden und beseitigen soll. Ein guter Vorsatz, der sich bis zum Erscheinungstermin im Oktober bestimmt erfüllen lässt.

Alexander Frank

Info: www.sacred-game.com

Sacred 2: Fallen Angel

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Studio 2/Ascaron
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Oktober 2007
VERGLEICHBAR	Diablo, Titan Quest, Sacred

ALEXANDER FRANK



Obwohl ich Ascarons Leuten Geld, Bier und sogar die Freundin vom Kollegen Blumenthal angeboten habe, konnte ich aus den Typen kein Wort über die Quests rausquetschen. Komisch, wo man zumindest Geld doch immer gebrauchen kann und das Bier eigentlich auch. Egal, die Grafikpracht von *Sacred 2* gefällt mir schon jetzt auf Anhieb und das Spielprinzip weckt in mir die alte Sucht nach immer besseren Waffen, Rüstungen und Zaubern. Ich weiß noch, wie viele schlaflose Wochen ich mit *Diablo* oder *World of Warcraft* verbrachte. Hoffentlich erscheint das Abenteuer fehlerfrei. Dann steht langen Spielenächten nichts mehr im Weg.



Das doppelschneidige Schwert des Schattenkriegers macht sich im Kampf gegen mehrere Gegner nützlich.



Die Untoten durchbrechen die magische Verteidigung des Schattenkriegers.



Dieser Uruk-Kriegsanführer ist eine von sechs Figuren, die man in der Beta gegen andere Spieler in die Schlacht führen durfte.

»Historische Berühmtheiten, Teil 1: Kahl der Große.«

»Letzter Platz: Brautschau.«

AUF DVD VIDEO

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR

Monster-Spiel

Die Mutter aller Fantasy-Geschichten liefert die Vorlage für die Online-Rollenspielüberraschung des Jahres!

Vor ein paar Ausgaben haben wir Sie schon mal mit ersten Informationen und Pressebildern heiß auf *Der Herr der Ringe Online* gemacht. Jetzt legen wir mit frischen Eindrücken aus der Beta-Phase und selbst geschossenen Screenshots nach. Sogar den einzigartigen Spieler-gegen-Spieler-Part des Spiels durften wir erstmals ausführlich antesten. Wir wollen nur so viel verraten: Das Blut von Hobbits, Menschen, Zwergen und Elben floss in Bächen!

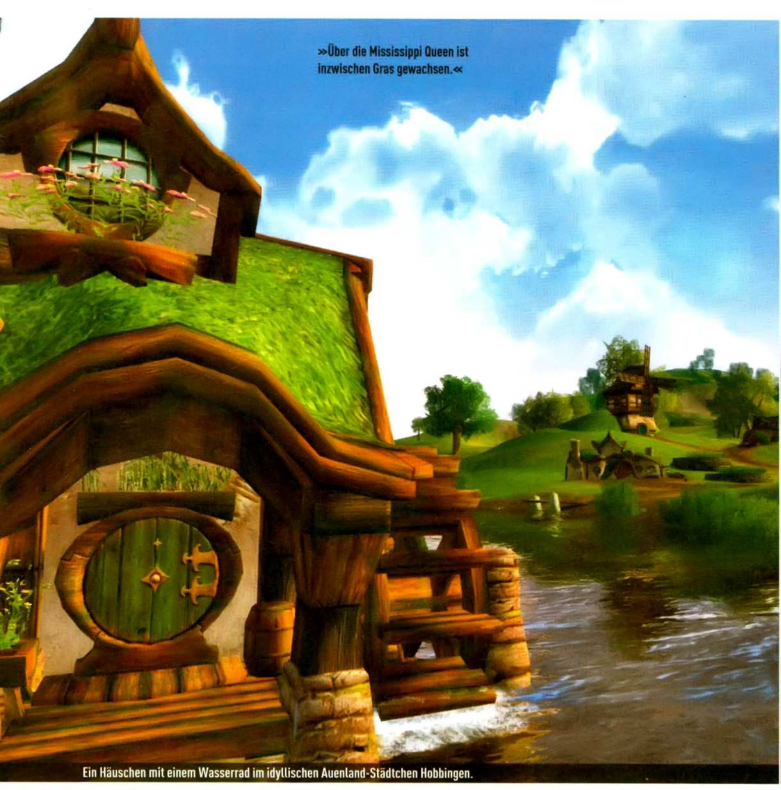
MACH MIR DEN FRODO!

Bevor wir uns der dunklen Seite Mittelerdes zuwenden, wollen wir Sie ins Auenland entführen, denn dort begann unsere Reise durch die Beta-Gefilde. Haben Sie sich für eines der vier zuvor genannten Völker und eine von sieben Klassen entschieden, geht es richtig los. Und zwar für jedes Volk mit einer speziellen Einführungssequenz, die rund zwei Stunden in Anspruch nimmt. Entscheiden Sie sich wie wir für ein Leben als Hobbit, verschlägt es Sie nach einem schaurigen Zusammentreffen mit einem Ring-Geist im Auenland in das Dorf Archet. Dort beginnt das Abenteuer – nach der Schockepisode mit dem schwarzen Reiter – sehr beschaulich. Sie erledigen simple Aufträge und Botengänge, während Sie sich langsam mit der Benutzeroberfläche und der Spielmechanik vertraut machen. Wer *World of Warcraft* oder andere Online-Rollenspiele kennt, hat leichtes Spiel – *Die Schatten von Angmar* unterscheidet sich

Lebenslänglich!

Zum Start von *Der Herr der Ringe Online* bietet Codemasters Spielern spezielle Abo-Modelle.

Ende März kommt eine Vorbestell-Version (Pre Order) des Spiels in die Läden, die Fans zahlreiche Boni bietet. Damit dürfen Sie zehn Tage vor dem normalen Start schon nach Mittelerde aufbrechen und bekommen zudem einen exklusiven Spielgegenstand geschenkt. Einzigartig ist die Möglichkeit, über die Pre-Order-Version für 149,99 Euro ein Abonnement auf Lebenszeit abzuschließen. Wer sich nicht ganz so lange binden will, hat als zweite Bonus-Option ein vergünstigtes Sechs-Monats-Abo zur Wahl für 8,99 Euro pro Monat. Zum Vergleich: Die Standardmonatsgebühr beträgt 12,99 Euro.


»Über die Mississippi Queen ist inzwischen Gras gewachsen.«

Ein Häuschen mit einem Wasserrad im idyllischen Auenland-Städtchen Hobbingen.


»Wäscht sich selten: der Schimmelreiter.«

Szene aus der Hobbit-Anfangssequenz: Ein Nazgul wird in die Flucht geschlagen.


»Schweres Spiel: Mikado für Bodybuilder.«

Wer sich bis in die Stadt Bree durchkämpft, trifft dort im Gasthaus zum Tänzelnden Pony auf Aragorn.

in dieser Hinsicht nur minimal von der Konkurrenz. Die Ähnlichkeiten gehen soweit, dass vorbeischlendernde Kollegen das Spiel mit *World of Warcraft* verwechselten ... Die Nahkampfangriffe startet der Spieler mit Rechtsklick der Maus oder per Tastendruck. Spezialfähigkeiten und -attacken, die unerlässlich sind, um die Kämpfe siegreich zu bestreiten, löst man ebenfalls per Tastatur oder durch Mausklick auf die entsprechende Schaltfläche der Benutzeroberfläche aus.

DAS BUCH DER BÜCHER

Schon bald gehen Ihnen in und um Archet die verfügbaren Aufgaben aus, schließlich ist das Gebiet der Einführungssequenz relativ übersichtlich. Der Prolog endet mit einer Instanz (abgeschlossener Level), die Sie auf Wunsch auch mit anderen Spielern bestreiten. In dieser Mission vereiteln Sie einen Räuberangriff auf das in Flammen stehende Archet. Ist dieser erfolgreich überstanden, beginnt das eigentliche „freie" Spiel, ohne die Reisebeschränkungen der Einführungszone. Hobbits beginnen im Auenland, der mit Abstand schönsten Zone im Spiel. Bauernhöfe, grüne Wiesen und kleine Siedlungen bestimmen das Bild. Genauso wie man es sich vorstellen würde, wenn man Tolkiens Buchvorlage gelesen hat. Sie fragen sich bestimmt, warum wir die *Herr der Ringe*-Filme von Peter Jackson nicht als Referenz angeben. Ganz einfach: *Die Schatten von Angmar* hat keinerlei Bezug zur Filmumsetzung. Das hat auch ein Gutes: Ihre Freundin wird nicht stundenlang den Rechner belagern, um schmachtend dem virtuellen Legolas oder Schauspieler Orlando Bloom zu huldigen. Das soll aber nicht bedeuten, die lieb gewonnenen Helden aus Buch und Film würden gar nicht in diesem Spiel auftauchen. Im Laufe des Rollenspiels kreuzen Sie ständig die Wege der Gefährten. Dafür sorgt ein eigener Story-Handlungsstrang, den es in ähnlicher Form bei Online-Rollenspielen nur in *Guild Wars* gibt. In *Der Herr der Ringe Online* ist dieser aber noch viel stärker ausgeprägt, was dafür sorgt, dass das Abenteuer unheimlich stim-

Die dümmsten Fantasy-Helden

So cool wie Gandalf oder Aragorn ist nicht jeder Held. Es gibt auch furchtbar nervige Exemplare, die keiner leiden kann. Vorhang auf!

Zauberstreber Harry Potter



Stirbt er oder stirbt er nicht im letzten Buch? Uns ist das ehrlich gesagt egal, solange er uns nicht mehr länger mit seiner Musterschüler-Visage und seinem ewigen „Flippendo"-Zauberspruch auf den Geist geht.

Methusalem Balboa



Sie denken, Sylvester Stallone passt nicht in diese Aufstellung? Ganz ehrlich: Ein 60-Jähriger, der noch mal in den Boxring steigt und einen Jüngling verprügelt – das ist der Stoff aus dem Fantasy-Storys gestrickt sind. Wir fürchten uns jetzt schon vor *Rambo 4*.

Drachenreitertucke Eragon



Was ist noch schlimmer als der ausdruckslose *Eragon*-Darsteller oder die schnarchige Story? Der Held selbst! Er gibt vor, scharf auf die Elfenprinzessin zu sein, hat aber schon längst einen Hausdrachen.



Eine Hobbit-Schurkin legt sich in einem Waldstück mit einem Bären an.

Mit Kampfgebrüll stürzt sich ein Ork-Schnitter auf seine Beute.



Im Monsterspiel-Modus dürfen Sie als mächtige Weberspinne auf Hobbit-Jagd gehen.

mig und atmosphärisch rüberkommt.

LASS DAS MONSTER RAUS!

Unabhängig von den Story-Missionen gibt es in jedem Gebiet eine wahre Aufgabenflut zu bewältigen. Ab einer gewissen Erfahrungsstufe erhält man dann Aufträge, die in andere Zonen führen. Als Hobbit landen Sie in der Stadt Bree und treffen unweigerlich im Gasthaus zum Tänzelnden Pony auf Aragorn. Bree ist in vielfacher Hinsicht eine Reise wert. Bei einem nächtlichen Spaziergang durch die Stadt, auf der Suche nach dem berüchtigten Elben-Strich, trafen wir einen zwielichtigen Genossen, der uns anbot, Monster zu spielen. Zu spät merkten wir, dass damit keine heiße S/M-Sitzung gemeint war, sondern die dunkle Seite des Spieler-gegen-Spieler-Parts von *Herr der Ringe Online*. Einen Klick später befanden wir uns schon im widerlichen Körper einer riesigen Weberspinne der Höchststufe 50 am anderen Ende der Welt. Neben der Spinne standen in der Beta-Phase diverse Ork-Klassen und ein Wolf zur Wahl. Die nächste Überraschung ließ nicht lange auf sich warten: Auch Monster bekommen Missionen. Für deren Erfüllung erhält man Schicksalspunkte, mit denen Sie verbesserte Fähigkeiten für Ihr Monster oder mächtige Stärkungszauber für Ihren Hauptcharakter erwerben. Die zuletzt Genannten sind jedoch zeitlich begrenzt. Es ist daher sinnvoll, diese vor harten Missionen oder Instanzen zu kaufen. Auch wenn das Monsterspiel in der vorliegenden Beta-Variante noch nicht ganz ausgereift war, machte es dennoch einen Heidenspaß, mit den ausgefallenen Fähigkeiten der Kreaturen hochstufige Spieler- und Nichtspielercharaktere der Freien Völker Mittelerdes auseinanderzunehmen. Das ist in jedem Fall eine Bereicherung für *Herr der Ringe Online*, das mit etwas Feinschliff gar am Rollenspielthron von *World of Warcraft* sägen könnte. Wolfgang Fischer

Info: www.auf-nach.mittelerde.de

Der Herr der Ringe Online

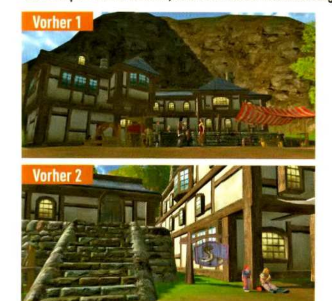
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Turbine/Codemasters
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	24. April 2007
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Guild Wars


WOLFGANG FISCHER

Ich bin frisch verliebt, weiß aber noch nicht, wie ich es meiner Freundin beibringen soll. Die Neue ist 'ne Hobbit-Frau namens Tusnelda – sie ist kleinwüchsig, vom Land und hat 'nen Arsch wie ein Brauereigaul. Dennoch kann ich nicht von ihr lassen. Und wer ist schuld? Herr Hesse natürlich, der mich mit ihr zusammengebracht hat, als er mich zwang, *Der Herr der Ringe Online* zu spielen. Ich kann jedem (auch *WoW*-Süchtigen) nur raten, Mittelerde selbst zu erleben. Sie wollen vielleicht nie wieder zurückkehren, aber dieses Risiko besteht bei Online-Rollenspielen ja immer ...

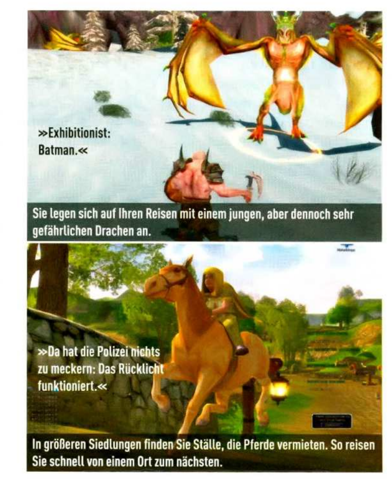
Fantasy-Welt im Wandel

Im Laufe des Abenteuers verändert sich die Welt von *Der Herr der Ringe Online*. Wir zeigen Ihnen am Beispiel eines Dorfes, wie sich diese Veränderungen im Spiel auswirken.





Auf den Bildern sehen Sie das Dorf Archet, das als Schauplatz für die Einleitungssequenzen von Menschen und Hobbits dient. Am Ende des Prologs wird Archet angegriffen und in Brand gesteckt. Wenn Sie später nach Archet zurückkehren, finden Sie eine teilweise zerstörte, heruntergebrannte Siedlung vor, die sich langsam vom Horror des Angriffs erholt. Nur noch ein Schatten des einstmals blühenden Dorfes!



Sie legen sich auf Ihren Reisen mit einem jungen, aber dennoch sehr gefährlichen Drachen an.

In größeren Siedlungen finden Sie Ställe, die Pferde vermieten. So reisen Sie schnell von einem Ort zum nächsten.

Auf dem Schlachtfeld brüllt ein Ork einen Kriegsschrei heraus und stürzt sich in die Schlacht.

»Ständig spitz: Zähne.«

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Auf, das Maul!

So hart und heftig haben Sie noch kein Online-Rollenspiel erlebt: Imperium und Chaos knallen in einem gewaltigen Krieg aufeinander!

Wenn sich einer noch mehr als alle anderen auf *Warhammer Online: Age of Reckoning* freut, dann wohl ein gewisser Präsident aus Übersee. Denn im neuen Online-Rollenspiel von EA Mythic geht es nur um eines: Krieg!

KRIEGSERKLÄRUNG

Wie das bei Auseinandersetzungen zwischen zwei Parteien so ist, sprechen oft die Waffen. Daher steht in *Warhammer Online* auch das Reich-gegen-Reich-Konzept im Rampenlicht. Ähnlich wie im Irak- oder Ehekrieg kloppen sich Chaos und Imperium und versuchen, Gebiete zu erobern. Als wir uns in Washington persönlich einen Eindruck des Spiels verschafften, konnten die Entwickler gar nicht genug darauf hinweisen, dass echter Krieg in ihrer Fantasywelt herrscht. Dementsprechend gestaltete sich auch unser erster Ausflug in das düstere Reich. Denn schon das Startgebiet des „guten" Imperiums steht mitten in einem Konflikt – die finsteren Chaosmächte greifen an. Als fescher Feuerzauberer erledigten wir aus der Verfolgersicht unsere ersten Aufgaben und schließlich sogar einen gewaltigen Riesen mit einer selbst zusammengestellten Armee.

HIER HERRSCHT DAS CHAOS

Natürlich stürzten wir uns auch gierig aufseiten der Bösen in die Kämpfe – in der Rolle des finsteren Magus nämlich. Entsprechend dunkel gestalteten sich hier die Aufträge um Mord und Zerstörung. Besonders interessant finden wir die Idee, dass sogar Missionen, die keine kriegerischen Auseinandersetzungen mit der gegnerischen Partei sind, trotzdem einen Wettkampf zwischen den Gruppen darstellen. Etwa, wenn Sie schneller als die anderen einen Ort erreichen oder Gegenstände sammeln sollen. Dieser ständige Konflikt macht *Warhammer Online* zu etwas Besonderem. Andreas Bertits

Info: www.warhammeronline.com

Warhammer Online

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	EA Mythic/GOA
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	World of Warcraft

ANDREAS BERTITS

Als ich noch jung und knackig war, spielten meine Kumpel und ich oft die Pen&Paper-Variante *Warhammer Fantasy Roleplay* und hatten unheimlich viel Spaß in der extrem düsteren und brutalen Welt. Und genau dieses finstere Ambiente gefällt mir auch so gut an *Warhammer Online*. Hier kann ich als nobler Mensch oder beinharter Zwerg den Orks und abartigen Chaoskriegern ordentlich in die Schnauze brezeln. Oder ich verwüste auf der Seite des Bösen ganze Landstriche. Ja, so muss das sein.

AUF DVD VIDEO



»Kopie aus Osteuropa: *Dragonball Y*.«

Vor einer Festung geht ein Feuerzauberer seinem Tagewerk nach: Er zaubert Feuerbälle und brutzelt damit anrückende Gegner.

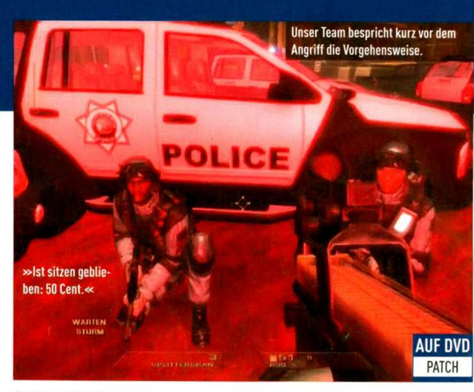
»Teilt jetzt auch aus: Briefkasten.«

Ein Zwerg, mit Helm auf dem Kopf und Werkzeug an Armen und Schultern, legt seine Flinte an und feuert auf einen Feind.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Unser Team bespricht kurz vor dem Angriff die Vorgehensweise.

»Ist sitzen geblieben: 50 Cent.«

RAINBOW SIX: VEGAS

Update: Mehrspieler-Modus stabiler

Vorbildliche Unterstützung: Ubisoft bringt mit der Version 1.04 bereits den vierten Patch für seinen Casino-Shooter heraus.

TAKTIK-SHOOTER | Die aktuelle Version behebt einige nervige Soundprobleme in Mehrspieler-Levels und beugt Verbindungsschwierigkeiten vor. Zudem enthält das Update die Änderungen der drei vorhergehenden Aktualisierungen. Diese fügen Unterstützung für das Anticheat-Programm Punkbuster hinzu und beseitigen Abstürze, wenn Sie auf Ihrem Rechner einen Server eröffnen. Des Weiteren erkennt *Vegas* jetzt auch einen angeschlossenen Xbox-360-Controller. Ebenfalls gehören einige Probleme mit anderen Sprachversionen der Vergangenheit an. Sie finden den Patch wie gewohnt auf unserer DVD. Alexander Frank

Info: www.rainbowsixgame.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.





PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
3DD STRIP POKER (siehe Seite 103)							
■■ | / \\ Reduziert auf das Wesentliche.	■■■ *Samantha Fox Strip Poker* von 1986 war vieeel besser!	■ So erotisch wie Kollege Gürnth in einem viel zu engen Bikini.	■■■■■ Haut mich vom Hocker! Daumen hoch für die 3D-Brille!	■ Weiber und Karten, was will man(n) mehr? Ein gutes Spiel.	■ Ich gebe die 15 Euro lieber für reale Brüste aus.	■■■■ Titten und Poker. Fehlt nur noch Bier und alles ist gut!	■■ Die Idee mit der 3D-Brille ist nett, der Rest nicht.
BATTLESTATIONS: MIDWAY (siehe Seite 86)							
■■■■ Diese Seeschlachten gefallen mir einfach.	■■■■ Ohne Strategiedin-genskarte wär's mir noch lieber.	■■■ Nett, aber wenig abwechslungs-reich. Nichts für mich.	■■■■ Die Art von Spielen gefällt mir einfach: Klasse!	■■■ Ausgelutschtes Szenario, keine besonderen Vorkommnisse.	■■■■ Schon bei *Battlefield 1942* mochte ich den Fliegerpart.	■■ Interessiert mich nicht, so nett es auch gemacht ist.	■■■ Sieht ganz okay aus, ist aber nicht so ganz mein Ding.
INFERNAL (siehe Seite 84)							
■■■■ Mein Motto: Ballern kann man nie genug.	■■■■ HARHARHAR! >: -)	■■■■■ Herrlich böse! Mir sind beim Spielen Hörner gewachsen.	■■■■■ Mächtig viel Action und verdammt gemein.	■■■■■ Kommt aus Polen und hat mächtig Druck – genau wie ich.	■■■■■ Ich bin ein Sadist. Deshalb ist das mein Spiel.	■■■■■ Yeehaw! Endlich mal das Arschloch spielen. Super!	■■■■ Im Auftrag des Bösen bin ich immer gern unterwegs.
JADE EMPIRE SPECIAL EDITION (siehe Seite 92)							
■■■ Daran habe ich mich auf der Xbox schon ausgetobt.	■■■ Wenn schon Asia-Wochen, dann lieber mit *Stranglehold.*	■■■■ Gut, leider macht mich das Fernostszenario null an.	■ Geht mir vollkommen am Allerwertesten vorbei.	■■■ Ich bin faul. Lesen Sie die Meinung des Kollegen Dennis.	■■■■ Geile Weiber aus dem Osten? Her damit!	■ Gäääähn. Lieber gucke ich die *Gilmore Girls* auf DVD an.	■■■ Mag gut sein, aber Asien ist nicht mein Ding.
SILVERFALL (siehe Seite 74)							
■■■■ Das erste Spiel von Monte Cristo, das mir gefällt.	■■■■ Schnell wie *Diablo 2* und damit ein feines KILLERSPIEL.	■■■■ Ein gutes Spiel von französischen Entwicklern? Unglaublich, aber wahr!	■■ Mag ja gut sein, aber ich verstehe es nicht.	■ Ich habe Diablo schon immer gehasst. Langweilig.	■■■■ Monster klop-pen und Gegen-stände sam-meln. Mein Ding!	■■■■ Mit *Silverfall* fällt das Warten auf *Diablo 3* leicht.	■■■■ Sehr gutes Spiel mit nettem Hintergrund!
SUPREME COMMANDER (siehe Seite 88)							
■■ Zu viel Taktik, zu wenig Action.	■ *Schnarch Commander* ist spannend wie Faultiersex.	■■■■ Hat mich gepackt, obwohl ich keine Strate-giespiele mag.	■■■ Bestimmt toll, aber ich bin viel zu ungeduldig dafür.	■■■ Ich weiß nicht wieso, aber ich mag es mehr als mich.	■■ Ich mag es auch mehr als den Kollegen Ciszewski.	■■■■■ Mein derzeitiges Lieblingsspiel. 110% Strategie!	■■■■ Sehr stark, aber warum nur muss es Sci-Fi sein?!
TRACKMANIA UNITED (siehe Seite 95)							
■■■■ Strecken bauen macht immer noch Spaß.	■■■■ Ich kenn kein Maß, ich will Spaß, deshalb geb ich Gas.	■■■ Nach kurzer Testfahrt für okay befunden. Mehr aber nicht.	■■■■■ Herrlicher Flitzer mit super Editor. Ein echter Hit!	■■■■ Brumm brummmm bruuuummmm brum brummm!	■■■■■ Ich liebe hohe Geschwindig-keiten!	■■■■ Der beste Fun-Racer seit *Trackmania Nations.*	■■■■ Ganz nett, aber ich rase nach wie vor lieber in echt!
WAR ROCK (siehe Seite 80)							
■■■ Sieht mir zu alt aus. Ich warte lieber auf *Frontlines.*	■■ Oh, ein Mehrspieler-Taktik-Shooter. Ganz was Neues.	■■ Interessiert mich nicht die Bohne.	■■■■ Überraschend gut geworden. Kann es nur empfehlen.	■■■■ Kostenlos? Da schlägt mein polnisches Herz viel höher!	■■■■ Kostenlos, aber nicht umsonst. Und gut auch dazu. Her damit!	■■■■ Der *Battlefield*-Ersatz und kostenlos. So muss das sein.	■■■■ Tolles Spiel und das Ganze für lau – was will man mehr?!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Ascaron besuchte unsere heiligen Hallen und stellte uns exklusiv die spielbare Version des Rollenspiels *Sacred 2* vor.

„Wir würden gern, aber wir dürfen nicht viel verraten!" Mario Endlich (einer der Ideengeber hinter *Sacred 2*) und Torsten Meier (PR-Manager von Ascaron) erfinden Ausreden, wenn es um die ersten Angaben zum Nachfolger des Spiel des Jahres 2004 geht. Nichtsdestotrotz machte Redaktionsrusse Alexander Frank die Typen mit selbst gebranntem Schnaps gefügig und kam somit an die geheimen Informationen heran. Die Ergebnisse seiner selbstlosen Recherche lesen Sie in unserer Vorschau ab Seite 64. Übrigens: Von den beiden Ascaron-Herren fehlt seit ihrem Besuch jede Spur. Trinken und fahren ist eben nicht gesund.



Torsten Meier von Ascaron (links) führt Alexander Frank *Sacred 2* vor.

Spielereferenzen

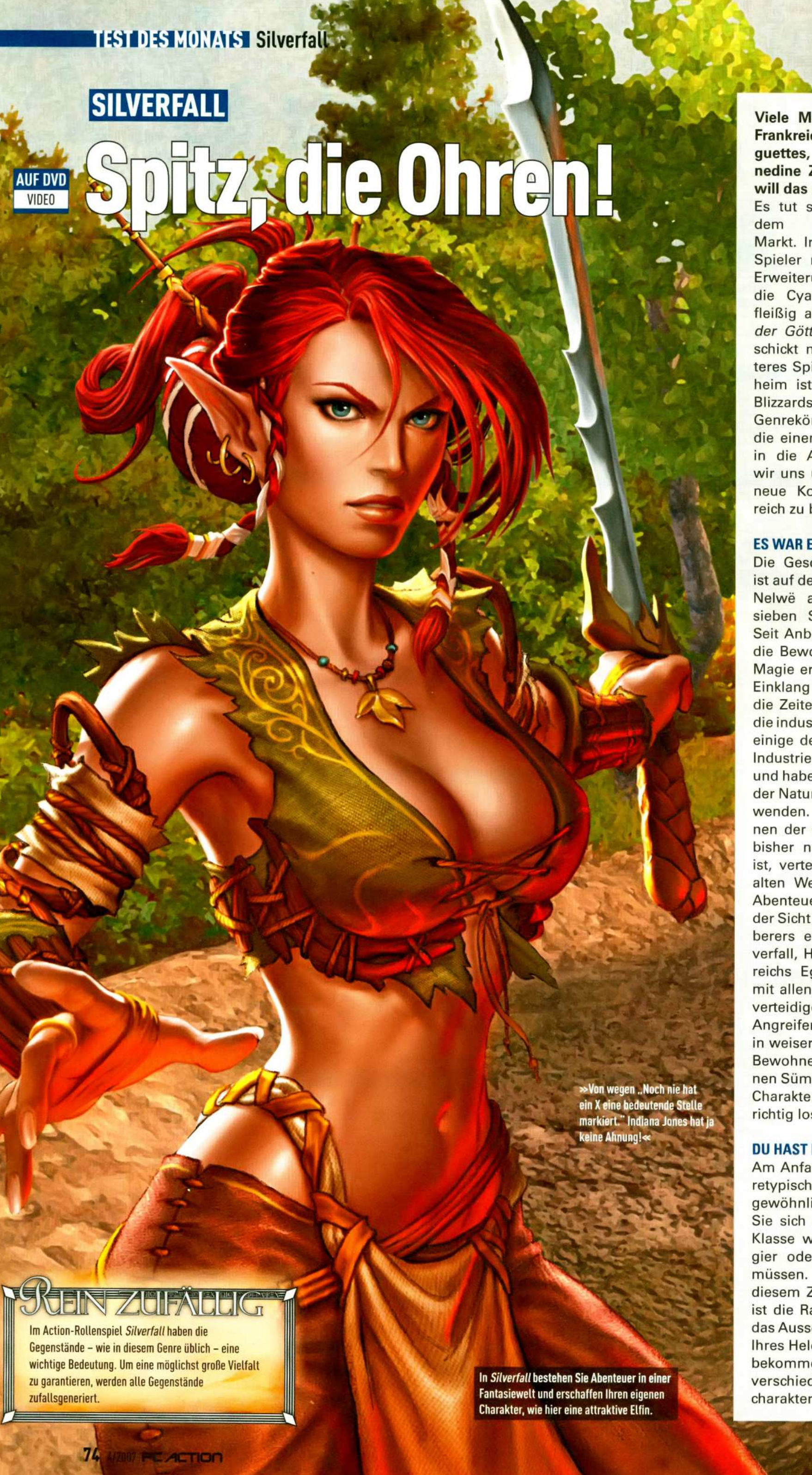
Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	04/2007
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	03/2007
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	02/2007
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

SILVERFALL

AUF DVD
VIDEO

Spitz, die Ohren!



»Von wegen „Noch nie hat ein X eine bedeutende Stelle markiert." Indiana Jones hat ja keine Ahnung!«

In *Silverfall* bestehen Sie Abenteuer in einer Fantasiewelt und erschaffen Ihren eigenen Charakter, wie hier eine attraktive Elfin.

Viele Menschen denken bei Frankreich an Croissants, Baguettes, Froschschenkel, Zinedine Zidane. Monte Cristo will das mit *Silverfall* ändern. Es tut sich zur Zeit viel auf dem Action-Rollenspiele-Markt. Iron Lore beglückt die Spieler mit der *Titan Quest*-Erweiterung *Immortal Throne*, die Cyanide-Studios basteln fleißig an *Loki: Im Bannkreis der Götter* und Monte Cristo schickt mit *Silverfall* ein weiteres Spiel ins Rennen. Insgeheim ist jedoch noch immer Blizzards *Diablo 2* der wahre Genrekönig, trotz einer Grafik, die einem mittlerweile Tränen in die Augen treibt. Lassen wir uns überraschen, was der neue Konkurrent aus Frankreich zu bieten hat.

ES WAR EINMAL ...

Die Geschichte von *Silverfall* ist auf dem Fantasie-Kontinent Nelwë angesiedelt, der aus sieben Stadtstaaten besteht. Seit Anbeginn der Zeit waren die Bewohner von Nelwë der Magie ergeben und lebten im Einklang mit der Natur, doch die Zeiten ändern sich. Durch die industrielle Revolution sind einige der Staaten zu wahren Industrienationen geworden und haben begonnen, sich von der Natur und der Magie abzuwenden. Die Länder, bei denen der technische Fortschritt bisher noch nicht eingekehrt ist, verteidigen überzeugt die alten Werte. Zu Beginn des Abenteuers erleben Sie aus der Sicht eines mächtigen Zauberers einen Angriff auf Silverfall, Hauptstadt des Königreichs Egreïd. Sie versuchen mit allen Mitteln, die Stadt zu verteidigen. Während Sie die Angreifer beschäftigen, fliehen in weiser Voraussicht viele der Bewohner in die nahe gelegenen Sümpfe, darunter auch Ihr Charakter – jetzt geht es erst richtig los!

DU HAST ES IN DER HAND!

Am Anfang erstellen Sie genretypisch Ihre Spielfigur. Ungewöhnlich dagegen ist, dass Sie sich nicht sofort auf eine Klasse wie zum Beispiel Magier oder Kämpfer festlegen müssen. Alles, was Sie zu diesem Zeitpunkt bestimmen, ist die Rasse, das Geschlecht, das Aussehen und den Namen Ihres Helden. Noch auf Stufe 1 bekommen Sie Aufträge von verschiedenen Nichtspielercharakteren. So erhalten Sie

REIN ZUFÄLLIG

Im Action-Rollenspiel *Silverfall* haben die Gegenstände – wie in diesem Genre üblich – eine wichtige Bedeutung. Um eine möglichst große Vielfalt zu garantieren, werden alle Gegenstände zufallsgeneriert.

»Hat sich in seiner Jugend die Hörner abgestoßen: Wikinger.«

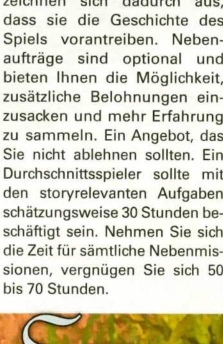
Mit unseren zwei Gefährten wagen wir uns durch eine dunkle Höhle.

»Kommt immer zum falschen Zeitpunkt: Hexenschuss.«

Mit einem zweihändigen Schwert schlagen wir auf einen untoten Gegner (rechts) ein.

»Per Luftpost möglich: künstliche Befruchtung.«

Während uns ein Gefährte (links) mit Magie unterstützt, stellen wir uns zwei Dämonen im Nahkampf.



neue Gegenstände, mehr Erfahrung und steigen im Level – maximal bis Stufe 99. Es gilt zwischen Aufträgen und Nebenaufträgen zu unterscheiden. Die zuerst Genannten zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Geschichte des Spiels vorantreiben. Nebenaufträge sind optional und bieten Ihnen die Möglichkeit, zusätzliche Belohnungen einzusacken und mehr Erfahrung zu sammeln. Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen sollten. Ein Durchschnittsspieler sollte mit den storyrelevanten Aufgaben schätzungsweise 30 Stunden beschäftigt sein. Nehmen Sie sich die Zeit für sämtliche Nebenmissionen, vergnügen Sie sich 50 bis 70 Stunden.

EIN WENIG ÜBER SICHT

Bereits nach wenigen Sekunden Spielzeit sticht einem die besondere Optik von *Silverfall* ins Auge. Bei sämtlichen Figuren sind die Konturen schwarz umrahmt, was dem Ganzen ein gewisses Comic-Flair verleiht. Wem das nicht gefällt, dem steht die Option zu Verfügung, die Konturen zu deaktivieren. Der Rest der Welt kommt in einer schönen 3D-Grafik daher. Sämtliche grafische Spielereien wie Licht- und Wasserspiegelungen oder auch Partikeleffekte verleihen dem Spiel ein schönes Erscheinungsbild. Die frei drehbare Kamera lässt sich stufenlos rein- und rauszoomen. Das Manko: Auch wenn man bis zum Anschlag herauszoomt, hat man nach unserem Geschmack nicht genug Übersicht. Für eine schöne Atmosphäre sorgen Wettereffekte und ein dynamischer Tag- und Nachtwechsel. Auch eine Physik-Engine ist am Start, so fallen Gegenstände physikalisch korrekt und Gegner werden von kräftigen Schlägen ordentlich weggeschleudert. Die Hintergrundmusik ist zwar kein orchestraler Hochgenuss, dafür aber dezent, angenehm und stimmig. Für eine optimale Koordination sorgt das Radar in der rechten oberen Bildschirmecke. Dort sehen Sie die nähere Umgebung, Feinde, Gruppenmitglieder, Nichtspielercharaktere. Pfeile weisen Ihnen den Weg zum Ziel des aktuellen (Neben-)Auftrags. Zudem lässt sich auf Wunsch eine Weltkarte aufrufen, die Ihnen einen Eindruck davon verschafft, wo in der Welt von Nelwë Sie sich gerade befinden und was noch unentdeckt vor Ihnen liegt.

GEGEN STÄNDE!

Einer der Grundpfeiler eines guten Action-Rollenspiels sind bekanntermaßen die Gegenstände. Bei *Silverfall* versucht man den Spieler auf besondere Weise zu stundenlangen Sammelorgien zu animieren. Jeder Gegenstand wird zufallsgeneriert und ist unterteilt in fünf Qualitätsstufen: normal (weiß), gut (gelb), sehr gut (grün), besonders (blau) und

STADTLEBEN



Welchen Weg Sie auch einschlagen, den der Natur oder der Technik, verändert sich die Hauptstadt Silverfall. Originell!

ZU BEGINN

Am Anfang zeigt Silverfall weder Ambitionen der Technik noch der Natur und sieht entsprechend neutral aus.



TECHNIK

Sollten Sie sich in Richtung Technik orientieren, finden Sie in Silverfall kaum noch Pflanzen, dafür prägen große Maschinen das Stadtbild.



NATUR

Wer sich für den Weg der Natur entscheidet, wandelt durch eine ergrünende Hauptstadt: Pflanzen, wohin das Auge reicht.





Silverfall



„Als *Diablo 2*-Experte war ich gespannt, was Silverfall bietet" DENNIS BLUMENTHAL

FREITAG, 2.2.2007 | 17:32 Uhr
Ich schwelge wieder einmal in Welteroberungsplänen und male mir aus, wie ich mit meiner genetisch gezüchteten Armee (natürlich bestehend aus von Erdmännchen gerittenen Wölfen) die großen Nationen dieser Welt unterwerfe. Plötzlich wird alles um mich herum dunkel – Jo Hesse hat sich raubtierartig an mich herangeschlichen und drückt mir *Silverfall* in die Hand, mein Wochenende kann ich damit vergessen. Ich tröste mich mit dem Gedanken, wie er in naher Zukunft vor meiner Erdmännchen-Wolf-Armee panisch schreiend davonläuft.

SONNTAG, 4.2.2007 | 13:37 Uhr
Da ich Heide bin und somit den Sonntag über arbeiten darf, sitzen Kollege Ciszfreizeitistscheißewski und ich allein in der Redaktion (von wegen!/Anm. von hfr). *Silverfall* hat mich bisher positiv überrascht. Meinen Troll habe ich bereits richtig lieb gewonnen. Ich drehe mein Mausrad solange, bis es Funken schlägt, erst dann akzeptiere ich, dass man nicht weiter rauszoomen kann. Ich will mehr!

SONNTAG, 04.02.2007 | 15:52 Uhr
Herr Ciszblödeswortspielmitseinemnamenerfindewski und ich beschließen, die Redaktion zu verlassen. Auf dem Nachhauseweg weihe ich ihn in meine Welteroberungspläne ein und biete ihm an, Führer einer Erdmännchen-Staffel zu werden. Er lehnt ab. Na warte, der Tag der Rache ist nah.

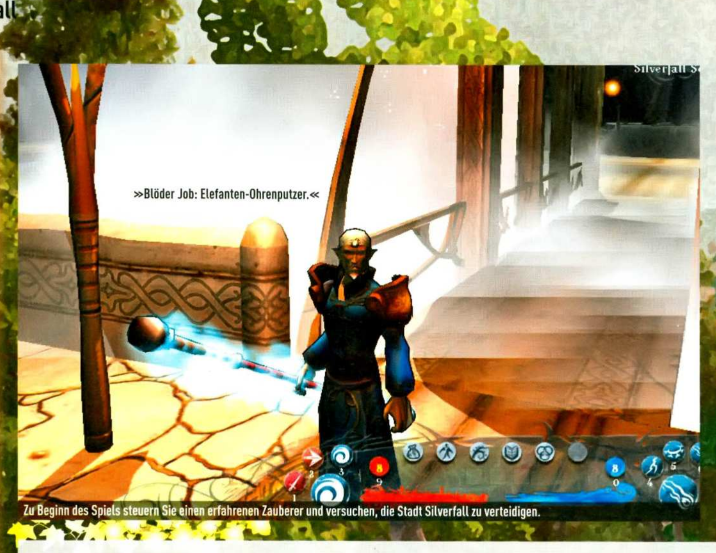
MONTAG, 05.02.2007 | 10:59 Uhr
Ich habe endlich herausgefunden, dass man auf der Minikarte zwischen Wegpunkten hin- und herreisen kann und man nicht ständig den kompletten Weg noch mal laufen muss. Ja, ich bin doof, aber die Funktion ist sehr praktisch.

MITTWOCH, 07.02.2007 | 10:18 Uhr
Mein Artikel ist so gut wie fertig, nur das Testlogbuch fehlt noch ... Wer hat das überhaupt eingeführt? Memo an mich selbst: den Schuldigen finden und die Erdmännchen auf ihn ansetzen. Wo war ich? Ach ja, *Silverfall*. Ich habe mich mittlerweile sehr gut eingespielt. Die Bugs und Leistungseinbrüche sollen laut Flashpoint bis zur Veröffentlichung weitgehend ausgemerzt sein. „Solange ich atme, hoffe ich", hat schon Cicero gesagt. Auf meine Anfrage in einem Genlabor nach einer Erdmännchen-Wolf-Armee ernte ich nur Gelächter. Ihr kommt auf meine Liste.



Gelungen: Verwaltung der Attribute und Fertigkeiten.

Das Inventar dagegen ist unübersichtlich und nervig.



Zu Beginn des Spiels steuern Sie einen erfahrenen Zauberer und versuchen, die Stadt Silverfall zu verteidigen.

außergewöhnlich (orange). Auch Set-Gegenstände sind im Spiel enthalten, wobei diese sehr rar gesät sind. Sets sind zur Zeit noch nicht farblich gekennzeichnet und lassen sich nur anhand der Bezeichnung zuordnen. Dadurch, dass die Gegenstände zufallsgenerierte Werte besitzen und in fünf Qualitätsstufen unterteilt sind, gibt es fast unendlich viele solcher Objekte. Damit kann man seine Ausrüstung immer weiter verbessern! Verwaltet werden die gesammelten Ausrüstungsgegenstände im genretypischen Inventar. Dieses wirkt allerdings nicht sehr durchdacht und genau wie Angela Merkel im Bundestag haben Sie schnell die Übersicht verloren, in Ihrem Fall natürlich über Rüstungen und Waffen.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Glücklicherweise sind die Menüs zum Verteilen der Fertigkeits- und Attributspunkte, die einen bei jedem Stufenanstieg beglücken, sehr ordentlich und übersichtlich. Die Attributpunkte verteilen Sie auf Stärke, Beweglichkeit, Vitalität und Intellekt – je nach angestrebter Spielweise. Die Fertigkeiten erweisen sich als ungleich komplexer. Grundlegend unterscheidet das Spiel drei Arten: Kampf, Magie und Sonstiges. Kampf untergliedert sich in Nah-, Fernkampf und Technik, Magie in Elementar-, Licht- und Schattenmagie und Sonstiges in Rassen-, Natur- und Technik-Fähigkeiten. Alles in allem kommt man so auf über 150 wählbare Fertigkeiten. Was höre ich Sie rufen? Da sei die Gefahr groß, Fähigkeiten falsch zu verteilen? Auch hier haben die Entwickler bei Monte Cristo mitgedacht: Über bestimmte Nichtspielercharaktere können Sie bereits benutzte Fertigkeitspunkte zurückkaufen und neu verteilen.

TECHNIK VERSUS NATUR

Kommen wir langsam zu des Pudels Kern, der wohl größten Besonderheit von *Silverfall*. Wie zuvor kurz erwähnt, gibt es in der Welt von Nelwë einen Zwist zwischen Technik und Natur. Diesem kann sich auch Ihr Protagonist nicht entziehen. Sie entscheiden sich im Laufe des Spiels auf verschiedene Arten für die eine oder andere Seite. Durch das Annehmen bestimmter Aufträge oder eindeutige Äußerungen in Dialogen bekennen Sie Farbe und schla-



Am Ende einiger Aufträge wartet ein besonders schwerer und großer Gegner, wie dieser Nekrophagus (rechts).



Überraschend tauchen aus dem hohen Gras Gegner wie diese Spuckpflanzen (links) auf.

Schlägt man den Weg der Natur ein, erhält man die Möglichkeit, sich temporär in ein Tier zu verwandeln.

gen so den ein oder anderen Weg ein. „Schön und gut, aber was habe ich davon?", fragen Sie? Ganz einfach. Jede Seite verfügt über Anhänger. Wie im echten Leben haben sich die extremsten Verfechter der jeweiligen Seite organisiert und bekriegen sich nun. Aufseiten der Technik stehen die Goblins von Cloudworks, der Technik-Hauptstadt schlechthin. Für die Natur ziehen die Beastmen von Gaian ins Feld. Je nachdem, für welche der beiden Seiten Sie sich entscheiden, erhalten Sie tatkräftige Unterstützung von der zugehörigen Gruppierung. Zudem gibt es Gegenstände, die Sie nur benutzen können, wenn Sie sich der jeweiligen Seite verschrieben haben. Auch auf die Fertigkeiten wirkt sich Ihre Entscheidung aus. Beide Seiten offenbaren Ihnen je zehn Fähigkeiten, die Sie natürlich nur nutzen können, wenn Sie sich zur betreffenden Partei bekannt haben. Jeweils ein Beispiel: Machen Sie einen auf Natur, können Sie Lykanthropie lernen und sich in eine Art Werwolf verwandeln. Technik-Anhänger dagegen haben die Möglichkeit, ihren Charakter mit Implantaten aufzumotzen. Klingt verdammt cool? Correctemundo! Doch das ist noch nicht das Ende der Fahnenstange. Nehmen Sie die Hand noch mal aus der Hose, denn gleich muss umgeblättert werden. Als ob Ihre Entscheidung zwischen den beiden Mächten nicht schon genug Auswirkungen hätte, beeinflusst Ihre Wahl auch das Aussehen von

So spielt sich Silverfall

***Silverfall* ist ein Action-Rollenspiel wie aus dem Buche. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Spiel-Elemente.**

Kämpfen

Die wohl am häufigsten ausgeübte Tätigkeit, sei es mit Magie, Fern- oder Nahkampfwaffen. In *Silverfall* kämpfen Sie am laufenden Band gegen fiese Monster.

Aufträge

Die Geschichte wird fortgeführt durch Aufträge, die Sie von Nichtspielercharakteren erhalten. Zudem gibt es zahlreiche für die Story nicht relevante Aufgaben.

Kommandieren

Ihre Gefährten sind zwar nicht dumm, doch es empfiehlt sich, ihnen stets konkrete Anweisungen zu geben. So stimmen Sie Ihr Team optimal aufeinander ab

Sammeln

Wie in jedem vernünftigen Action-Rollenspiel gilt auch in *Silverfall*: Sie sammeln konstant Gegenstände und verbessern so Ihre Ausrüstung.

Reisen

Ihre Reise durch die Fantasiewelt führt Sie an die verschiedensten Orte. Nutzen Sie dabei die Reise-Funktion über die Wegpunkte, die Sie mit der Zeit erhalten.



»Musste sich nach der Rasur einen neuen Namen zulegen: Baumbart.«

Hier wagen wir uns im Nahkampf an einen Baumdrachen heran. Sie haben versprochen ihn zu bestrafen, weil er einen Dorfbewohner angegriffen hat.

Silverfall. Sie erinnern sich, die Stadt, von der zu Beginn die Rede war! Stellen Sie sich auf die Seite der Technik, zieren maschinelle Konstruktionen das Stadtbild der Metropole. Haben Sie sich für die Natur entschieden, erblüht der Ort und Sie sehen die Stadt kaum noch vor lauter Bäumen. Sehr schick!

GIB DIR DEN REST!

Was gibt es noch? Ach ja, den Mehrspieler-Modus. Hier treten Sie entweder im Spieler-gegen-Spieler-Modus an oder bestreiten maximal zu acht die Kampagne kooperativ. Nicht so cool wie ein *Serious Sam*, aber für uns einer der Höhepunkte des Spiels. Im Einzelspieler-Bereich sollen zwei freischaltbare Schwierigkeitsgrade eine hohe Wiederspielbarkeit garantieren. Aber auch wer das Spiel allein durchspielt, verzichtet nicht auf Gesellschaft. Während des Abenteuers schließen sich dem Spieler diverse Gefährten an. Kennt man schon seit *Diablo 2*, meinen Sie? Nicht ganz. Die Begleiter hier unterscheiden sich gewaltig von den charakterlosen Söldnern aus Blizzards Pendant. In *Silverfall* steht hinter jedem der Begleiter eine Person mit eigener Lebensgeschichte und individuellem Charakter. Sie können ihnen Anweisungen für ihr Verhalten im Kampf geben und sich mit ihnen unterhalten. Wie Sie mit den Kollegen umgehen, hat direkten Einfluss auf die Beziehung zwischen Ihrem Protagonisten und den Kompagnons. Was das bringt? Ganz einfach: Sind die Kumpane gut auf Sie zu sprechen, legen sie sich im Kampf richtig ins Zeug und vermitteln Ihnen die eine oder andere Nebenmission. Sind Sie bei den Helfern so beliebt wie ein GEZ-Mitarbeiter, tun sie ihre Pflicht, aber eben nicht mehr. Interessant: Es ist sogar möglich, dass sich ein(e) Begleiter(in) in Ihre Figur verliebt! *Silverfall* hat somit das Potenzial, sich auch langfristig im Action-Rollenspiel-Genre einen Namen zu machen. Dennis Blumenthal

Info: www.silverfall-game.com



DENNIS BLUMENTHAL

Ich gestehe, dass ich recht skeptisch an *Silverfall* herangegangen bin. Als *Diablo*-Jünger der ersten Stunde ist man eben vorbelastet. Nachdem ich aber einige Zeit in die Welt von *Silverfall* eingetaucht bin, hat mich das Spiel positiv überrascht. Charaktere mit Tiefgang, der Konflikt zwischen Natur und Technik mitsamt all seinen Ausmaßen, sehr viele Fähigkeiten und die Liebe zum Detail machen *Silverfall* zu einem sehr guten Action-Rollenspiel. Was die Wertung runterzieht, sind Programmfehler und einige nervige Elemente, etwa das undurchdachte Inventar. Sollten die Entwickler diese Schwächen per Patch beheben, gibt es kaum noch etwas zu meckern!

CHRISTIAN GÜRNTH

Die Comicoptik der Charaktere macht mich an und die Zaubereffekte sehen schön aus. Die Benutzerführung hingegen wirkt auf mich unausgereift. Wie der alte Genre-Titan *Diablo 2: Lord of Destruction* beweist, ist in diesem Punkt wenig oftmals mehr. Zudem erscheint *Silverfall* relativ zeitgleich mit einigen anderen Action-Rollenspielen: *Loki* und *Titan Quest: Immortal Throne* sind nur zwei potenzielle Kundendiebe. Auch wenn die Mehrspieler-Modi einigen Spaß beinhalten, richtig aufdrehen kann *Silverfall* nur im Einzelspieler-Modus. Für einsame Abenteurer und Leute, die auf *Diablo 3* warten, ist *Silverfall* aber ein netter Zeitvertreib. Genre-Liebhaber sollten es zumindest anspielen.



Silverfall

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	9. März 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Monte Cristo
VERTRIEB	Flashpoint AG
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, Direct-X 9 Grafikkarte mit 128 MByte, 512 MByte RAM, 9 GByte HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spieler gegen Spieler oder kooperativ bis zu acht Spieler, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	87%
SOUND	83%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	86%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Programmfehler	- 6%
Nerviges Inventar	- 5%
Gelegentlich Leistungseinbrüche	- 3%
Teilweise unübersichtlich	- 3%

SEHR GUT Gelungenes Action-Rollenspiel mit innovativen Ideen und schöner Atmosphäre! **83%** EINZELSPIELER

Vergleich



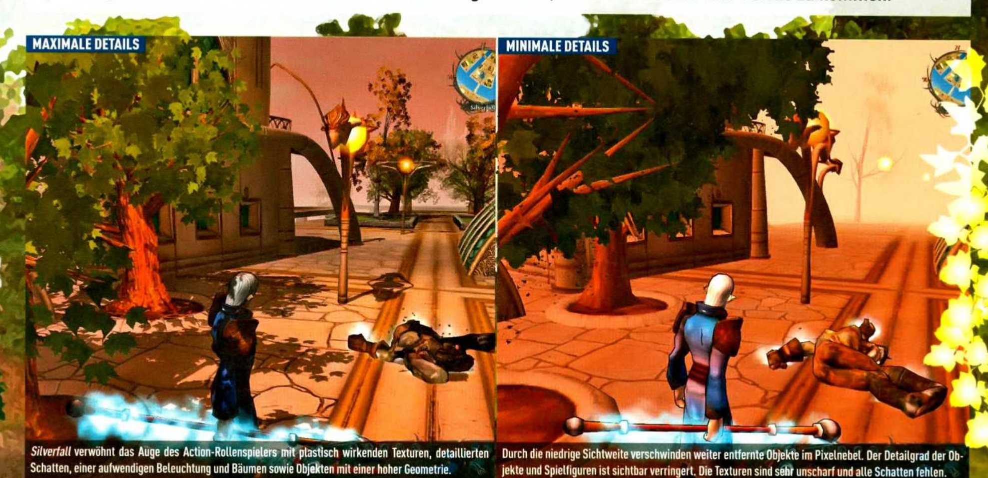
Silverfall	Titan Quest	Diablo 2: Lord of Destruction
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Interessanter Konflikt	+ Klasse Geschichte	+ Sehr atmosphärisch
+ Gelungene Atmosphäre	+ Top Grafik	+ Geniales Spielgefühl
− Programmfehler	− Umständliches Inventar	− Technisch veraltet
− Teilweise unübersichtlich	− Schlechtes Balancing	− Weniger Gegenstände
83% EINZELSPIELER	82% EINZELSPIELER	78% EINZELSPIELER



»Feiert gerne am Wochenende: Oliver Kahn.«

Prüfstand: Silverfall

Mit seiner comichaften und detaillierten Optik und einer Unterstützung für Ageias PhysX-Chip bietet das Action-Rollenspiel einiges an Technik. Trotzdem brauchen Sie keinen High-End-PC, um in den Genuss aller Details zu kommen.



Silverfall verwöhnt das Auge des Action-Rollenspielers mit plastisch wirkenden Texturen, detaillierten Schatten, einer aufwendigen Beleuchtung und Bäumen sowie Objekten mit einer hoher Geometrie.

Durch die niedrige Sichtweite verschwinden weiter entfernte Objekte im Pixelnebel. Der Detailgrad der Objekte und Spielfiguren ist sichtbar verringert. Die Texturen sind sehr unscharf und alle Schatten fehlen.

Tuning-Tipps

Um *Silverfall* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3,5 Gigahertz
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2 Gigahertz, 512 Megabyte Speicher, Geforce 6600/Radeon 9600XT sollten Sie:

- Alle Schatten deaktivieren
- Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 einstellen
- Eine niedrige Qualität der Texturen wählen
- Shader-Einstellungen auf „Niedrig" setzen
- Sichtweite auf „Niedrig" verringern

Mit 3 Gigahertz, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 6800 GT/7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter Texturqualität „Hoch" wählen
- Die Qualität der Schatten auf „Mittel" reduzieren
- Im erweiterten Optionsmenü bei den Shader-Einstellungen unter „Objekte" und „Charaktere" „Hoch" und unter „Landschaft" und „Bäume" „Mittel" einstellen
- Die Qualitätseigenschaften der Reflexionen auf „Mittel" stellen und alle weiteren Optionen unten dem Menüpunkt deaktivieren
- Unter Shader-Einstellungen „Refractions", „Spherical Harmonics" und „Decals" aktivieren
- Alle Optionen unter „Detail" auf „Mittel" stellen

Mit 3,5 Gigahertz, 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1950 XTX sollten Sie:

- Schatten auf „Hohe Qualität" stellen
- Als Auflösung 1.280x1.24 wählen
- Sichtweite, Texturqualität und Shader-Qualität auf „Hoch" einstellen
- Eine zweifache Kantenglättung einschalten
- Mit einem vierfachen anisotropen Texturfilter spielen

Das erweiterte GRAFIKMENÜ von *Silverfall*: die wichtigsten Schalter

1 Schatten: Spieler mit einem leistungsschwachen System sollten zugunsten der Leistung komplett auf Schatten verzichten.

2 Texturqualität: Eine niedrige Texturqualität sorgt für eine sichtbar schlechtere Optik und bringt nur ein Leistungsplus von rund zehn Prozent. Daher nur bei einer Einsteiger-Grafikkarte wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT auf „Niedrig" reduzieren.

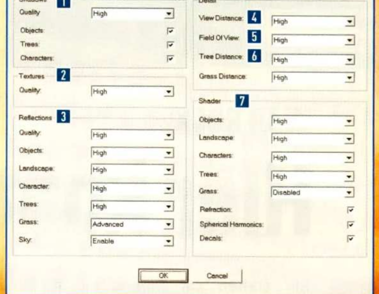
3 Reflexionsqualität: Für detaillierte Reflexionen auf Objekten, der Landschaft, den Charakteren und den Bäumen ist erst eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT ausreichend leistungsstark.

4 Sichtweite: Eine geringe Sichtweite entlastet den Prozessor und die Grafikkarte, da weiter entfernte Objekte nicht mehr dargestellt sind.

5 Blickfeld: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 Gigahertz, empfehlen wir, das Sichtfeld auf ein Minimum zu verringern.

6 Sichtweite Bäume: Sind Bäume in der Ferne nicht zu erkennen, hat Ihr Prozessor weniger zu ackern, da er deren Geometrie nicht berechnet.

7 Objekt-/Landschafts-/Charakter-Shader: Kommt bei der Darstellung der Gegenstände, Landschaft oder des Pixel-Personals das Shader-Modell 3 (Einstellung: „Hoch") zum Einsatz, besitzen diese einen hohen Grad an Geometrie und sind mit mehreren Texturschichten verziert.



LEISTUNG

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
▼ PROZESSOREN		1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (QUALITÄTSMODUS*)
ab 2 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oderAthlon 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

256 MByte	512 MByte
1 GByte	2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Damit Sie das Hack&Slay-Vergnügen im *Diablo 2*-Stil ruckelfrei genießen können, sollten ein 3,5-Gigahertz-Prozessor, eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sowie ein Gigabyte Hauptspeicher in Ihrem Spiele-PC stecken. Setzen Sie bei Leistungseinbrüchen die Schatten- oder die Objektqualität in den Shader-Einstellungen auf „Niedrig". Das sorgt für einen Leistungsgewinn von rund 33 Prozent.

»Wird im Alter zum Problem: erhöhter Tarndrang.«

Wir stehen in einer Lagerhalle, dem Startpunkt unserer Partei. Im Hintergrund: ein Truppentransporter und ein Panzer.

WAR ROCK

Hier kommt die Nachhut



AUF AB-18-DVD VOLL-VERSION

VERGLEICH

Battlefield 2



92%



BESSER

Battlefield 2142



89%

BESSER



Sie stehen auf Mehrspieler-Shooter, haben aber so wenig auf dem Konto wie pakistanische Slum-Kinder? *War Rock* ist Ihre Rettung!

„Was soll das denn? Wie können die Heinis von der PC ACTION ein aktuelles Actionspiel testen und es gleichzeitig als Vollversion auf dem Datenträger anbieten? Das ist doch total irre!", rufen erregte Leser an dieser Stelle. Ruhig Blut, liebe Anhängerschar. Es geht alles mit rechten Dingen zu, jedoch sollten Sie sich keine großen Hoffnungen machen, dass wir beim zukünftigen *Crysis*-Test die Verkaufsfassung des deutschen Edel-Ballertitels beilegen. Die koreanischen Macher bieten den Mehrspieler-Shooter *War Rock* nämlich kostenlos auf ihrer Internetseite an.

DER MIX MACHT'S

Im Januar ging der Beta-Test von *War Rock* zu Ende und seit Anfang Februar gibt es die erste Vollversion für 24 Euro zu kaufen. Diese brauchen Sie aber nur, falls Sie sofort sämtliche Wummen möchten, für deren Freischaltung Otto Normalzocker Wochen benötigen. Ebenfalls im Paket: Pappkarten der virtuellen Schauplätze und schicke *War Rock*-Hundemarken. *War Rock* ist eine Mischung aus *Counter-Strike* und *Battlefield 2*. Dabei hauen Sie sich in drei Modi die virtuelle Munition um die Ohren. Die Variante Close Quarters Combat erinnert stark an Valves Terroristenhatz *Counter-Strike*. Die Partei Derberan spielt den Bösewicht und legt an markierten Stellen einen Sprengsatz, den die gegnerische N.I.U entschärfen muss. Läuft der Zeitzünder ab, explodiert die Bombe und die Derberan-Mitglieder kassieren massig Punkte. Ein feiner Unterschied zu *Counter-Strike* ist jedoch, dass *War Rock* die Erfolge des Spielers speichert. Jeder Abschuss und jede entschärfte Bombe lassen Ihren Kontostand wachsen. Genau wie in Online-Rollenspielen steigen Sie irgendwann einen Level auf, wenn Sie genug Erfahrungspunkte gesammelt haben.

MASSIG MODI

Während Sie bei Close Quarters Combat auf kleinen Karten unterwegs sind, bietet Urban Ops mehr Platz und gleichzeitig einen größeren Handlungsspielraum. Sie sind nicht nur auf die Infanterie angewiesen, sondern setzen Ihren virtuellen Hintern schon mal in Panzer, Truppentransporter, Helikopter und Flugzeuge. Ganz Mutige fetzen mit dem Motorrad durch die Landschaft und überspringen Zäune oder gegnerische Fahrzeuge. Das Fahrgefühl ähnelt den Zweirädern aus dem Mehrspieler-Shooter *Joint Operations*. Die Ziele in Urban Ops sind wie in der *Battlefield*-Serie strategisch wichtige Positionen, die es zu besetzen gilt. Je länger eine Partei einen Flaggenpunkt hält, desto höher werden ihre Siegchancen. Hat der sogenannte Ticket-Zähler null erreicht, verliert die betroffene Partei. Genauso verläuft es beim dritten Modus namens Battle Group.

»Aber Herr Kennedy, was machen Sie denn hier?«

Auf der Karte Havanna entdecken wir einen verbündeten Scharfschützen, der feindliche Soldaten ins Visier nimmt.

»US-Soldat: Da! Ein Selbstmordattentäter! Oh, war nur ein Schulbus.«

Auf den Straßen der Karte Cantumira ballern wir gemeinsam mit einem Kameraden auf ein feindliches Vehikel, das gerade in die Luft geht.

»Nicht leicht: einbeinig Motorrad fahren.«

Mit dem flinken Motorrad springen Sie sogar über Objekte und fahren auf einem Rad.

»Verdammt, nach dem Schulbus auch noch ein Passagierflugzeug!«

Das Flak-Geschütz ist sehr effektiv im Kampf gegen Angriffe aus der Luft.

Diese Spielart fällt größer aus als Urban Ops und konzentriert sich auf heftige Materialschlachten mit Flug- und Fahrzeugen. Wer also mit einer popeligen Maschinenpistole ins Gelände rennt, den könnte schon mal eine mächtige Fliegerbombe in Pixelstücke reißen. Wer nicht in die Luft geht, vergeht sich an den zahlreichen Flakgeschützen. Wirklich viele frische Ideen präsentiert *War Rock* nicht, doch einem geschenkten Gaul schaut man nicht so genau ins Maul.

FRISCH AUS ASIEN?

War Rock hat im Vergleich zu den großen Mehrspieler-Shooter-Marken einen Vorteil: Der Titel ist überraschend einsteigerfreundlich. Anspruchsvolle Vehikel wie die Kampfhubschrauber, die bei *Battlefield 2* beispielsweise nur echte Profis bedienen sollen, lassen sich beim koreanischen Pendant simpel durch die Lüfte steuern. Was Grafik-Fetischisten aber sofort auffällt, ist die unspektakuläre Optik. Die Animationen der Soldaten präsentieren sich zweckmäßig und den Fahrzeugen mangelt es an Details. Zudem verschwinden Spieler manchmal in anderen Objekten. Dies hat jedoch seine Gründe: Die erste Fassung von *War Rock* erschien in Asien nämlich bereits 2004. Im Laufe der Jahre wurde die Grafik-Engine zwar verbessert, kann sich aber mit *Battlefield 2* und Konsorten optisch nicht messen. Jedoch wissen wir seit *Pong*, dass es nicht allein auf die Grafik ankommt. Lukasz Ciszewsk

Info: www.warrock.net

Fehler-Ware

***War Rock* präsentiert sich technisch solide, doch manchmal gehen uns die Bugs wirklich auf den Sack. Die Macher arbeiten aber an dem Problem.**



Ärgerlich: Es kommt öfters vor, dass Sie beispielsweise mit Ihrem Panzer an einem Objekt hängen bleiben und sich aus dieser misslichen Lage nicht mehr retten können. Wenn dann niemand das eingeklemmte Vehikel zerstört, wird es am Startpunkt nicht mehr nachgeliefert und fehlt permanent. Auf dem Bild links sehen Sie das Ergebnis einer spektakulären Sprungeinlage mit dem Motorrad. Dabei landeten wir direkt auf dem Stacheldraht eines Zauns, die Füße unseres Soldaten steckten in der Grafik. Argh!

LUKASZ CISZEWSKI



Ja, ich bin ein voreingenommener Mensch. Als ich zum Beispiel hörte, dass wir mit Dennis Blumenthal einen Dorfbewohner als neuen Volontär bekommen, hatte ich einen glatzköpfigen Schläger erwartet. Ähnlich erging es mir auch mit *War Rock*. Ein Gratisspiel mit Grafik aus dem Jahr 2004, wie viel Laune kann mir so etwas bereiten? Sehr viel. Als Liebhaber von Mehrspieler-Shootern taugt mir der einsteigerfreundliche Mix aus *Battlefield 2*, *Counter-Strike* und *Joint Operations*. Überzeugen Sie sich selbst!

War Rock

PREIS	Ca. € 24,- (Premium)
TERMIN	9. Februar 2007
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Dream Execution
VERTRIEB	K2 Network
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 512 MByte RAM, 950 MByte HD, Windows Me/2000/XP, Breitband-Internetzugang

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Close Quarters Combat, Urban Ops, Battle Group; 1 Spieler pro Benutzerzugang

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	72%
SOUND	70%
STEUERUNG	75%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Altbackenes Spielprinzip	-10%
Schlechte Kollisionsabfrage	- 6%
Unausgeglichene Klassen	- 3%
Programmfehler	- 2%

GUT
Feine *Battlefield*-Alternative. Abonnenten legen unsere DVD ein und probieren sie aus!

79% MEHRSPIELER

»Bei BMW im Test: Extra-Karosserie zum Wechseln – falls mal die Gattin ans Steuer will.«

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

Deutsche Wehrarbeit

Mit dem mächtigen Goliath-Transporter fahren wir durch das virtuelle Leipzig, während um uns herum Granaten explodieren.



LUKASZ CISZEWSKI

Zwei Fahrzeuge, immerhin. Der neue EU-Transporter ist ein echt feines Gefährt. Doch warum muss ich zehn Euro bezahlen, um ihn steuern zu dürfen? Ich wage zu behaupten, dass Dice die beiden Vehikel, die in *Northern Strike* ihren Einstand feiern, schon ins Hauptspiel *Battlefield 2142* hätte einfügen können. Sei's drum, für kleines Geld kriegen Anhänger immerhin noch drei nette Karten, die jedoch kaum an unsere Heimat erinnern. So gibt es beim Stadtbild von Remagen und Leipzig nur minimale optische Unterschiede. Schade.



AUF DVD VIDEO

VERGLEICH



Battlefield 2: Euro Force 80%

BESSER



SCHLECHTER



Battlefield 2: Armored Fury 58%

***Battlefield* kriegt Nachwuchs. In der Mini-Erweiterung *Northern Strike* schlagen Sie sich durch deutsche Gefilde.**

Das Booster-Pack-Prinzip hat ordentlich begonnen: Als im März vergangenen Jahres das erste Mini-Erweiterungs-Pack namens *Euro Force* für *Battlefield 2* erschien, waren wir guten Mutes. Für schlappe zehn Euro bekamen wir neben spaßigen Schauplätzen in Asien eine neue Euro-Partei und einige heimische Kriegsgeräte, wie beispielsweise den Leopard-2-Panzer. Damals war die Welt noch in Ordnung, der beliebte teambasierte, futuristische Mehrspieler-Ego-Shooter machte wieder mehr Laune. Doch beim zweiten Booster Pack *Armored Fury* begannen die Macher zu geizen. Frische Schießeisen suchten Spieler vergeblich, drei unspektakuläre Einsätze in den Vereinigten Staaten sorgten für Enttäuschung. Wie sieht's nun also mit der ersten Zwerg-Erweiterung für *Battlefield 2142* aus?

ICH WILL MEHR!

Wir reden nicht lange um den heißen Kriegsbrei herum, auch mit *Northern Strike* werden wir nicht ganz warm. Haha, warm! Verstehen Sie? *Battlefield 2142* spielt doch in einer zukünftigen Eiszeit! Wieder bietet das Booster Pack drei neue Schlachtfelder. Die spielen in Deutschland. Auf der Karte „Liberation of Leipzig" kämpfen Sie nicht gegen protestierende Ossi-Horden, sondern um die Vorherrschaft in Mitteleuropa. Doch stadtkundige Spieler erkennen Leipzig ebenso wenig wie unseren Regierungssitz in der Hauptspiel-*2142*-Karte „Fall of Berlin". Die Karte „Bridge at Remagen" verfrachtet Sie in das Rheinland, wo Truppen der Europäischen Union (EU) und der Panasiatischen Koalition (PAC) um eine strategisch wichtige Brücke streiten. Wirklich gelungen finden wir „Port Bavaria". Dort schießen sich EU und PAC mit Schleudersitzen einen Berg rauf und runter. Für noch mehr Laune sorgen die zwei Neuzugänge beim Fuhrpark, wobei die EU das definitiv bessere Los gezogen hat. Die Europäer dürfen sich in den massiven Goliath-Truppenpanzer setzen und die gegnerische Infanterie aufmischen. Das dicke Ding ist zwar langsam wie Kollege Gürnth beim Hundertmeterlauf, hält aber so viel aus wie Vitali Klitschko. Die PAC muss sich derweil mit einem fliegenden Buggy zufriedengeben. *Northern Strike* bietet Anhängern drei nette Karten und kaum spielerische Änderungen. Für das nächste Booster Pack wünschen wir uns eine weitere Partei und neue Schießeisen! Lukasz Ciszewski

Info: battlefield2142.ea.com



Battlefield 2142: Northern Strike

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	8. März 2007
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Dice
VERTRIEB	EA
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,54 GByte HD, Win98, *Battlefield 2142*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus, Koop, Angriff, Titan-Modus; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	88%
EINZELSPIELER	61%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine neue Partei	-10%
Keine frischen Waffen	-10%
Leblose Umgebung	- 5%
Nur zwei Fahrzeuge	- 5%



BEFRIEDIGEND
Wenig Neues für wenig Geld: Wer die beiden frischen Vehikel steuern will, greift zu.



70% MEHRSPIELER



»Christoph Daum freut sich über den ersten Schnee 2007.«

Flink: der neue Hover-Buggy namens IFV Hachimoto.



»Schau mal, bei dieser Kälte gefrieren Popel in 20 Sekunden!«

Ein verbündeter Soldat gibt die Marschrichtung an.

Um Gegner zu erledigen, benötigt man verschiedene Taktiken. Feuerkraft ist allerdings nie verkehrt.

»Sonnenbrand: Batman.«

INFERNAL

Teuflisch und gut!

AUF AB-18-DVD DEMO

VERGLEICH
Tomb Raider: Legend



90%
BESSER
Splinter Cell: Double Agent



87%
BESSER



Heiße Frauen, der Satan, furchtlose Untertanen, eine Menge Waffen: Willkommen im infernalischen Action-Adventure von Eidos.

Im Leben eines Mannes gibt es Momente, in denen er sich entscheiden muss – für Gut oder Böse, Seitensprung oder Monogamie, Schalke oder doch lieber einen echten Fußballverein. Ryan Lennox sieht sich mit solch einem Gewissenskonflikt konfrontiert: Der gute Junge wurde aus dem Himmel verbannt und fristet nun ein Dasein als gefallener Engel in Menschengestalt. Doch nicht nur er hat mit dem Himmel seine Probleme: Die Gotteskrieger von Etherlight töten einen Höllenagenten nach dem anderen. Strenggläubige Leser halten sich nun die Augen zu: Ryan bekommt das teuflische Angebot, infernale, also höllische Kräfte zu nutzen und dem lieben Gott samt seiner Gefährten für knapp zehn Spielstunden und fünf Missionen in den heiligen Hintern zu treten.

ZAUBEREI?

Gleich nach der verwirrenden Introsequenz, bei der man Sie in einen Hinterhalt lockt, der Lockvogel Ihnen jedoch zur Flucht verhilft, schlüpfen Sie in die Haut von Ryan und steuern den sympathischen Burschen aus der Verfolgerperspektive. Zu Beginn wehren Sie sich gegen anstürmende Etherlight-Gruppierungen, vertrauen dabei aber noch auf pure Waffengewalt und nicht auf diabolische Hilfen. Erst nachdem Sie die Falle verlassen und dem Tod entkommen konnten, bekommen Sie die Fähigkeiten von Lucius Black, dem Anführer von Abyss. Um diese Kräfte nutzen zu können, brauchen Sie Mana: böses Mana. Für jede Aktion, die Ihnen zur Verfügung steht, bedienen Sie sich an Ihrem Vorrat. Ist die Reserve aufgebraucht, erledigen Sie Widersacher, um Mana zu regenerieren und erneut auf Ihre Fertigkeiten zugreifen zu können. Eine weitere Möglichkeit der Managewinnung: Sie suchen dunkle und böse Orte auf. Dort füllt sich Ihr Vorrat wie von Geisterhand. Himmlische Orte wie Kirchen und Kapellen, deren Kraft von heiligem Licht kommt, sollten Sie meiden wie der Teufel das Weihwasser: An diesen Orten verlieren Sie automatisch an Mana und stehen starken Feinden somit schutzlos gegenüber.

TEUFLISCHES SAUGEN!

Chauvinisten aller Länder sind sich einig: Säfte absaugen ist Frauensache. Nicht ganz richtig, auch Lennox kann das – und zwar von erledigten Gegnern. Dafür stellt er sich über sie, legt ihnen die Hand auf und der kostbare Lebenssaft und Mana-Energie fließen. Zudem finden sich so Schlüssel, Munition oder Waffen. Entschärft für Deutschland: Am Boden liegende Gegner können nicht mehr beschossen werden. Mit der Höllensicht erkennen Sie in den Spielabschnitten verteilte Mana- und Lebensenergiequellen oder versteckte, auf Wände geschriebene Geheimcodes. Teleportation ermöglicht es Ihnen, für wenige Sekunden an einem anderen Ort aufzutauchen und dort Schalter, Türen und ähnliches Gelöt zu betätigen – auf diesem Weg greifen Sie zudem hinterrücks Gegner wie die Flammenwerferbrigade an. Eine weitere nützliche und witzig animierte Fertigkeit ist die Telekinese: Mit ihr lassen sich Gegenstände und Gegner in die Luft heben und auf den Boden knallen. Hauptzauber ist allerdings der Höllenangriff. Mit der linken Maustaste attackieren Sie die Diener Gottes, mit gedrückter rechter Maustaste aber zünden Sie infernales Feuer unter deren Hintern! Zwischen- und Endbosse lassen sich oftmals nur auf diese Weise ausschalten.

DIESE FÄUSTLINGE SIND TOLL!

Die Synchronisation ist gelungen: Mit Satan philosophiert Lennox etwa über Strickpullover und Fäustlinge – er ist eben wie unser PC ACTION-Guru Fränkel ein harter Brocken mit weichem Kern. Der Atmosphärenkiller ist jedoch die unglaublich schlechte Lippensynchronität während der Zwischensequenzen. Die Charaktere hätten keine Chance in der Pornofilmindustrie, sie machen den Mund nicht vernünftig auf. All die liebevoll gesprochenen Aufnahmen wirken dadurch wie bei einer billigen US-Verkaufsshow.



An einigen Stellen nutzen wir Inventar wie diese Schießanlage, um böse Buben zu vernichten.



Eine Ihrer Fertigkeiten erlaubt es Ihnen, Gegner nach Gegenständen und Lebensenergie zu durchsuchen.



In dieser Zwischensequenz schließen Sie den Pakt mit Lucius Black. Sie bekommen Superkräfte und dienen dafür fortan der Höllenarmee.

Fortgeschrittene Physik

Wenn Ihnen die normalen Spieleffekte nicht reichen, dann bauen Sie eine Ageia-PhysiX-Karte ein.

Sie wollen detailliertere Explosionen? Im Wind wehende Haare machen Sie an? Wenn Sie auf Fässer schießen, wollen Sie den Inhalt physikalisch korrekt auf dem Boden verteilt sehen? Sollten Sie all diese Fragen mit „Ja" beantworten, dann ist *Infernal* Ihr Spiel – vorausgesetzt in Ihrem Rechner werkelt eine PhysiX-Karte. Diese dient dazu, dem Prozessor und der Grafikkarte rechenintensive Vorgänge, wie das räumliche Verhalten von Flüssigkeiten, abzunehmen. Weitere Titel mit Ageia-Unterstützung sind zum Beispiel: *Silverfall* (Test ab Seite 75) und *Stoked Rider*.

GOTTES WERK ...

Die Grafik überraschte positiv. Die Figuren sind schick animiert, die Effekte der Spezialfertigkeiten ließen uns staunen. Actionkost erster Güte. Leser, die eine Ageia-Karte haben, freuen sich über feinere Animationen und realistischeres Verhalten von Gegenständen (siehe Extrakasten oben rechts).

... UND TEUFELS BEITRAG

Doch jede Medaille hat eine Kehrseite – im Falle von *Infernal* sind das unlogische Rätsel und fehlende Missionsinformationen, die Orientierungsdeppen das Leben erschweren. Beispiel: Sie befinden sich in einer Gaskammer. Ihre Aufgabe ist es, sie zu deaktivieren. Logischerweise versuchen Sie per Teleport außerhalb der Kammer an Schalter zu kommen, die die Todesmaschinerie stoppen. Nach zwei Stunden intensiver Begehung und vieler Tode fallen Ihnen mitten im Raum vier Terminals auf: Die klicken Sie an – das tödliche Gas entweicht! Wer um Himmels willen baut eine Deaktivierungsmöglichkeit in einer Todesfalle? Die KI reagiert gut, handelt aber zu oft nach gleichen Mustern. Ein weiterer Spielspaßkiller ist das schlechte Missionslogbuch. Oftmals streunt man minutenlang durch die Gegend – ohne zu wissen, wo es weitergeht.

AUF TEUFEL KOMM RAUS!

Ist Lennox echt nur des Teufels Famulus (für minderbemittelte Textchefs: Diener)? Eine verteufelt gute und verzwickte Geschichte erwartet Sie bei *Infernal*. Wenn Sie keine 08/15-Kost wollen: zugreifen! Christian Gürnth

Info: www.infernalgame.com



In den Etherlight-Labors gehen seltsame Dinge vor sich. Experimente an Menschen?

CHRISTIAN GÜRNTH



Im wahren Leben bin ich lieb, zuvorkommend und charmant. Bei *Infernal* darf ich meine böse Seite rauskehren und unterstehe – wie im echten Leben – dem Teufel. Zu Beginn war ich *Infernal* gegenüber ein wenig misstrauisch: Es kommt aus Polen, fand eine lange Zeit keinen Vertrieb und die bisherigen Präsentationen wirkten nicht sonderlich beeindruckend, sondern „nur" okay. Obwohl ich geschnittene Spiele weniger mag als hässliche Frauen, kommt mit *Infernal* ordentlich Action auf und es garantiert massig Spaß.



Infernal

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	23. Februar 2007
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Metropolis Software
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 2,1 GByte HD, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein Mehrspieler-Modus für gefallene Engelskrieger.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	82%
SOUND	82%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unübersichtliches Missionsdesign	- 7%
Unlogische Rätsel	- 6%
Die KI verhält sich oft gleich	- 3%
Sprecher nicht lippensynchron	- 1%
Schlechtes Logbuch	- 1%

SEHR GUT
Teufel, ordentlich viele Waffen und geile Sprüche. Nicht perfekt, aber ein Kauf lohnt sich.

= **82%** EINZELSPIELER

Während wir mit unserem Jäger nach startenden Flugzeugen Ausschau halten, zerstört ein B17-Bomber den Flugplatz.

»Nicht für die Wohnung geeignet: Bombenteppich.«

Auf Kurs

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Ein Grund zum Feuern

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Battlefield 1942
83 %
BESSER
Blazing Angels: SoWW2
82 %
BESSER

Heute sind Japaner mit Kameras bewaffnet und maximal wegen ranziger Sushis eine Bedrohung. Vor gut 65 Jahren sah die Sache anders aus.

Wir schreiben den 7. Dezember 1941. Ihr Alter Ego, Leutnant Henry Walker, ist gerade in Pearl Harbor angekommen und denkt, hier eine ruhige Kugel schieben zu können. Nichts da! Als Sie sich gerade auf einer Besichtigungstour durch den Hafen befinden, taucht plötzlich eine Meute japanischer Flieger auf. Herzlich willkommen im Krieg! Aber beginnen wir lieber von vorn ...

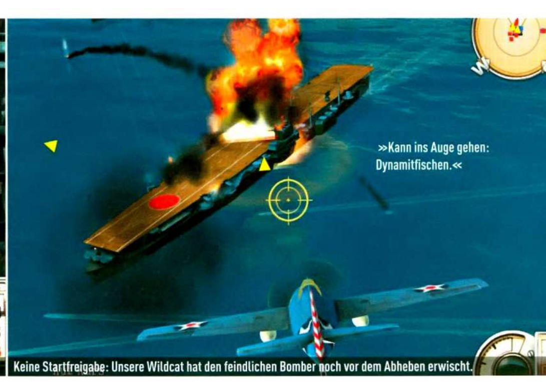
ALLER ANFANG IST ZÄH

Zunächst kämpfen Sie nicht gegen Japaner, sondern gegen den Schlaf: Das Tutorial zieht sich wie eine Darmspiegelung, ist aber notwendig. Als Navy-Offizier haben Sie nämlich einiges zu tun. Auf einer strategischen Karte befehligen Sie über 60 authentische Vehikel aus dem Pazifik-Krieg – vom Kanonenboot bis zum Schlachtschiff. Durch Träger und Flugfelder schicken Sie zudem jeweils bis zu zwölf Bomber oder Jäger in den Kampf. Trotz der Komplexität des Spiels funktioniert das wunderbar einfach: Einheit wählen, Wegpunkt setzen oder Gegner anvisieren – fertig! So weit, so alt. Jetzt kommt der Clou: Per Tastendruck klemmen Sie sich hinters Steuer und haben den Finger höchstpersönlich am Abzug, wenn Ihr Schlachtschiff mit einer Breitseite einen Zerstörer versenkt, Ihr Bomber einem japanischen Träger Torpedos in die Flanke jagt oder Ihr Jäger mit einer gezielten MG-Salve feindliche Flugzeuge in 1.000 Stücke reißt.



»Macht Urlaub im Pazifik: *Moorhuhn*.«

In Pearl Harbor ist die Hölle los, hier schießen Sie sich für spätere Aufgaben warm.



»Kann ins Auge gehen: Dynamitfischen.«

Keine Startfreigabe: Unsere Wildcat hat den feindlichen Bomber noch vor dem Abheben erwischt.



Das Catalina-Flugboot gibt dem brennenden japanischen Frachter mit zwei Torpedotreffern den Rest.

Nach einer gezielten MG-Salve verabschiedet sich der feindliche Bomber vor malerischer Kulisse mit einer Explosion.

Auf der Taktik-Karte geben Sie Ihren Einheiten Navigations- (blaue Pfeile) und Angriffsbefehle (rote Pfeile).

Auch die kaiserliche japanische Marine stellt sich nicht gerade blöd an: Hier hat es einen Navy-Tanker erwischt.

Papier, Stein, U-Boot

Die Einheiten von *Battlestations Midway* sind gut ausbalanciert. Wir geben Ihnen einen Überblick über die Lieblings- und Angstgegner auf dem Schlachtfeld:

Einheit	Lieblingsgegner:	Angstgegner:
Patrouillenboot	Zerstörer, U-Boote, Flugzeuge	Kreuzer, Schlachtschiffe
Zerstörer	Patrouillenboote, Zerstörer, Träger, U-Boote, Flugzeuge	Kreuzer, Schlachtschiffe
Kreuzer	Alle außer U-Boote	U-Boote, Torpedobomber, Sturzbomber, Bomber
Schlachtschiff	Alle außer U-Boote	U-Boote, Torpedobomber
U-Boot	Schlachtschiffe, Kreuzer, Träger	Patrouillenboote, Zerstörer
Jäger	Alle Flugzeuge	Jäger, Schiffe
Sturzbomber	Zerstörer, Kreuzer, Träger	Jäger
Torpedobomber	Kreuzer, Schlachtschiffe, Träger	Jäger
Bomber	Zerstörer, Kreuzer, Träger	Alle Flugzeuge

Genial: Über 100 Einheiten in einer epischen Schlacht – und Sie sind mittendrin!

KARTENSPIEL

Mit knapp vier Stunden Spielzeit ist die Kampagne so verdammt kurz geraten wie Kollege Wollners Genital. Während Sie zu Beginn der seichten Geschichte lediglich ein Patrouillenboot steuern, befehligen Sie im weiteren Verlauf immer größere – und immer mehr – Einheiten. Das bringt aber nicht unbedingt mehr Spaß. Zunächst erleben Sie einen wirklich gelungenen Genremix, doch später verfolgen Sie die Schlacht zu oft auf der Karte. Neben der Kampagne erwarten Sie zwölf Einzelmissionen, bei denen Sie als japanischer Pilot, U-Boot- oder Schiffskapitän gegen die US Navy antreten. Obwohl sich die Einsätze vom Aufbau stark unterscheiden – mal verteidigen Sie einen Inselstützpunkt gegen Flugzeuge, mal führen Sie eine kleine Flotte durch feindliches Territorium – spielen sie sich doch alle sehr ähnlich. Ihr Gegner geht immer mit ein und derselben Taktik vor: Er wirft Ihnen sein gesamtes Arsenal in mehreren Angriffswellen entgegen. Das ändert sich auch auf dem dritten und höchsten Schwierigkeitsgrad nicht, hier richten feindliche Einheiten nur mehr Schaden an. Gepaart mit dem Umstand, dass es während einer Mission keine Speichermöglichkeit gibt, besteht vor allem im Veteranen-Modus erhöhte Frustgefahr. Das Balancing hingegen ist tadellos: Jede Einheit hat ihre Eigenheiten, die es überlegt einzusetzen gilt (siehe Kasten rechts oben).

STEUER FREI!

Bei der arcademäßigen Steuerung macht sich bemerkbar, dass sie für PC und Konsole entwickelt wurde. Piloten sei trotzdem ein Joystick ans Herz gelegt, denn mit Maus und Tastatur bestehen Sie in hektischen Luftschlachten nicht lange. Schiffe steuern sich leicht: Mit den Tasten W, A, S und D regeln Sie Kurs und Geschwindigkeit, mit der Maus bedienen Sie Flak, Artillerie, Torpedos oder Wasserbomben. U-Boote können zusätzlich tauchen, um sich anzupirschen oder unter Sonartiefe zu gehen. Ein entbehrliches Extra: Nachdem ein Treffer ein Loch in die Hülle gerissen oder das Ruder beschädigt hat, schicken Sie im Reparaturmenü schnellstmöglich Matrosen zu den Problemstellen – sonst parkt Ihr Schiff auf dem Meeresboden.

IN SCHÖNHEIT SINKEN

Technisch kann sich *Battlestations: Midway* sehen lassen, reicht aber an aktuelle Grafik-Toptitel wie *Battlefield 2142* nicht heran. Die Modelle sind detailliert, Rostflecke und Rettungsringe zieren die Schiffe, selbst die Crew wuselt an Deck herum. Explosionen, Feuer, Rauch und Wasser sind durchaus ansehnlich, hier haben wir aber schon Besseres gesehen. Unter Enttäuschung sind die langweiligen Inseln und der statische Hintergrund zu verbuchen. Bei den Soundeffekten geben sich die Entwickler keine Blöße: Fette Explosionen, einschlagende MG-Salven und eine stimmige Musikkulisse schaffen eine angemessene Atmosphäre.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS

Den meisten Spaß hatten wir eindeutig im Mehrspieler-Modus, bei dem Sie mit bis zu sieben Freunden, Verwandten und Bekannten die größten Schlachten des Pazifik-Kriegs nachspielen. Duelle finden hauptsächlich auf der Karte statt. Mit der Spielerzahl steigt auch der Actionanteil, da Sie weniger Einheiten unter Ihrer Fuchtel haben. In Vier-gegen-Vier-Partien stimmt das Verhältnis perfekt: gerade genug Strategie – und massig Feindkontakt. So macht der virtuelle (wir können im Gegensatz zu Herrn Beckstein zwischen Realität und Fiktion unterscheiden) Krieg Spaß! Michael Grill

Info: www.battlestations.net

MICHAEL GRILL



Battlestations: Midway mag ein Genremix sein, der Fokus liegt jedoch klar auf Action. Lediglich eine (langweilige!) Karte bedient die Strategen. Lassen Sie mich träumen: Dieses Spiel mit einer 3D-Strategie-Ansicht wäre der heilige Gral für Spieler. Trotzdem: Actionfans, die nichts gegen Taktik haben, auf kurzweilige Schlachten mit Hunderten Einheiten stehen und noch dazu gern online spielen, haben eine Menge Spaß.



Battlestations: Midway

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	9. Februar 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	SCi
VERTRIEB	Eidos Interactive
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 5,3 GByte HD, Nvidia Geforce4 oder gleichwertige Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Zwei bis acht Spieler kämpfen in zwei Teams via Netzwerk oder Internet auf zehn Karten gegeneinander; 8 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Etwas eintönige Kampagne - 8%
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad - 6%
- Karte mit der Zeit öde - 5%
- Keine Speicherfunktion in Missionen - 3%

=

GUT
Actiontitel mit einem Schuss Strategie, der vor allem im Mehrspieler-Modus Spaß macht.

78% EINZELSPIELER

Die gegnerische Basis sieht gegen unsere beiden Cybran-Spinnenbots kein Land. Kurze Zeit nach diesem Bild war der Sieg unser.

»Ein Mann sieht rot: Ego-Perspektive.«

SUPREME COMMANDER

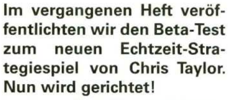
Buntes Kriegstreiben



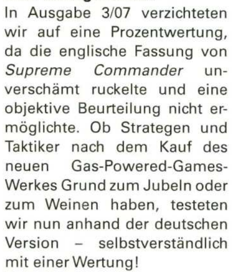
PC ACTION GOLD 4-2007



Im vergangenen Heft veröffentlichten wir den Beta-Test zum neuen Echtzeit-Strategiespiel von Chris Taylor. Nun wird gerichtet!



In Ausgabe 3/07 verzichteten wir auf eine Prozentwertung, da die englische Fassung von *Supreme Commander* unverschämt ruckelte und eine objektive Beurteilung nicht ermöglichte. Ob Strategen und Taktiker nach dem Kauf des neuen Gas-Powered-Games-Werkes Grund zum Jubeln oder zum Weinen haben, testeten wir nun anhand der deutschen Version – selbstverständlich mit einer Wertung!



MAL BUTTER BEI DIE FISCHE

Für diejenigen unter Ihnen, die unseren Beta-Test verpassten, gibt es erst einmal die wichtigsten Fakten zum Echtzeit-Strategiespiel. *Supreme Commander* richtet sich primär an Experten – Einführungsmissionen bringen normale Nutzer behutsam an die Thematik „Kriegsführung" heran. Alles am Spiel ist riesig: Auf den mehr als 6.000 virtuelle Quadratkilometer großen Karten finden Massenschlachten mit bis zu 8.000 Einheiten statt, wobei beispielsweise der Tech-4-X-Heiliger Angriffs-Bot der Aoen stolze 139,90 Meter misst. Ein Kritikpunkt: Bis auf die experimentellen Technikstufe-4-Kolosse unterscheiden sich die Einheiten der Parteien im Design nicht grundlegend, wie es beispielsweise in *Warcraft 3* der Fall ist. Es gibt drei Fraktionen: Die menschliche und machtliebende United Earth Federation (UEF), die ihre ehemalige Vormachtstellung im Universum zurückerobern will. Dazu stoßen die Aeon, deren teilweise außerirdische Wurzeln dazu führen, dass sie von sich denken, die auserwählte Rasse zu sein. Dritte im Bunde sind die technikbegeisterten Widerstandskämpfer der Cybran, deren Antrieb purer Hass auf die United Earth Federation ist. Drei Rassen, doch keine davon verfolgt im Endeffekt ein böses Ziel. „Niemand ist von Grund auf böse, genauso ist es bei unseren Fraktionen!", verkündete der kreative Kopf des Spiels Chris Taylor (unter anderem *Total Annihilation*) bei einem Interview mit PC ACTION in Paris. „Jede der Rassen soll gleich beliebt sein", fuhr er fort. Nun, wir empfinden das nicht wirklich als sehr gute Idee. Denn so fehlt ein Feindbild, an dem man sich reiben kann. Doch zurück zum Thema: Der Einzelspieler-Modus ist aufgrund der exzellent aufgebauten Einführungen eine gute Vorbereitung auf den für uns dominierenden und wirklich wichtigen Part – den Mehrspielerteil. Der läuft über Netzwerk oder Internet – dort finden Sie potenzielle Gegenspieler im spieleigenen gpg.net. Das ist eine Kommunikationsplattform ähnlich dem Battle.net von Blizzard, wo Sie sich mit anderen Spielern verabreden oder Spielgemeinschaften (Clans) gründen. Sollten Sie sich nicht in den Mehrspieler-Modus trauen, stehen für jede der Parteien sechs Operationen zur Verfügung, macht summa summarum 18 Missionen, die in kleinere Unteroperationen gestaffelt sind. Geübte Strategen dürften nach 30 Stunden sowohl die Aeon als auch die UEF und die Cybran zum Sieg geführt haben. Während der Kampagnen werden laufend neue Gegenden der Karte freigeschaltet. Sie beginnen auf einem fünf mal fünf Kilometer großen Feld und ehe Sie sich versehen, erstrahlt ein achtmal so großes Gebiet vor Ihnen.



HOPP, DER BAUMEISTER

Selbstverständlich errichtet sich eine Basis nicht von allein. Sowohl im Mehr- als auch im Einzelspieler-Modus besteht Ihre Aufgabe darin, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen und eine Armee aus dem Boden zu stampfen, um mit ihr die gegnerischen Verteidigungswalle zu durchbrechen. Für den Bau steht Ihnen eine gepanzerte Kommandoeinheit zur Verfügung, die sogenannte ACU. Bei Bedarf erweitern Sie die ACU mit Waffen oder anderen helfenden Spielzeugen. Um die wirtschaftliche Grundversorgung zu decken, erstellen Sie Masse-Extraktoren und Energiegeneratoren. Während des Baus geben Sie weitere Routen und Gebäude in Auftrag. *Supreme Commander* bietet dafür eines der besten und intuitivsten Befehlskettensysteme im Strategiesektor. Sie haben sich verplant? Kein Problem: Sie markieren den Grundriss des gewünschten Baus und ziehen ihn auf die gewünsch-



Die UEF konnte unsere fliegende Festung, den ZAR (Bildhintergrund), abwehren.

In der Strategieübersicht überblickt der Spieler das Ausmaß einer Atombomben-Explosion.



Einige unserer Techniker kooperieren in der Fertigstellung unserer experimentellen Einheit. Der heilige Angriffs-Bot ist eine der stärksten Einheiten.

te Position der Karte. Ist Ihre Ökonomie geregelt, geht es darum, Kampfeinheiten zu produzieren. Auch hier bietet das Befehlskettensystem besten Komfort: Während Sie die Grundmauern Ihrer Stufe-1-Waffenfabrik errichten, geben Sie bereits die Technikstufen 2 und 3 in Auftrag. So dürfen Sie sich auf das Wesentliche im Spiel konzentrieren: die Strategie. Ein Klick auf die Fabrik und das Gebäude pumpt konstant die gleiche Baureihenfolge. Ihr nächstes Ziel zum großen glanzvollen Sieg lautet Expansion. Errichten Sie Zweit-, Dritt- und Viertbasen. Ressourcen schaffen im frühen Spiel enorme Vorteile.

KONTROLLIERE DIE MASSEN

Der stufenlose Zoom des Spiels ist beeindruckend und nützlich. Gerade noch sind Sie auf Tuchfühlung mit Ihren Einheiten, kurz danach drehen Sie das Mausrad und befinden sich in der strategischen Übersicht. Anstelle detaillierter Einheiten schubsen Sie hier geometrische Formen über den Bildschirm. Den Großteil des Spiels verbringen Sie in dieser Ansicht, es sei denn, Sie besitzen zwei Bildschirme oder teilen per Tastendruck Ihren Monitor in zwei Segmente. Im linken Bereich kontrollieren Sie Ihre Armee von der Übersichtskarte aus, der rechte bietet derweil eine Nahansicht. Mit gedrückter Umschalttaste stehen Ihnen taktische Raffinessen parat, etwa ein koordinierter Angriff oder eine Formationsbewegung Ihrer Truppen. Geplante Angriffe sind der Schlüssel zum Erfolg, denn selbst ein Verbund stärkster Stufe-4-Einheiten bringt rein gar nichts, wenn die Verbündeten Streitkräfte nur unentschlossen nachrücken.

DAS ENDE VOM LIED!

Der Einzelspieler-Modus bietet gewohnte Echtzeit-Strategie-Unterhaltung. Die Geschichte ist nicht sehr fesselnd, die Spielmechanik sowie die enorme strategische und taktische Tiefe hingegen rocken! Die Lokalisierung ist gut. Die Grafik ist ebenso wie die Geschichte zweckmäßig. Die Balancierung der Einheiten überzeugt, auch wenn die Cybran ein wenig zu stark im Mehrspieler-Modus wirken: Es ist Patchzeit! *Supreme Commander* ist wie Sex, allein sehr gut, aber die volle Stärke gibt es erst mit mehreren Spielern. Christian Gürnth

Info: www.supremecommander.de



Die UEF-Basis wird von drei experimentellen Aeon-Einheiten belagert.

CHRISTIAN GÜRNTH



Jaaaaa! Endlich läuft *Supreme Commander* mit einer konstanten Bildwiederholrate. Die englische Version hatte Leistungsmacken, die deutsche hat diese Probleme nur noch sehr selten. Der Einzelspieler-Modus ist eine nette Dreingabe für Kinder ohne Freunde – da ich unglaublich beliebt bin, spiele ich den Mehrspieler-Modus und mache mir einen Namen als gefürchtetster Arschtreter des gpg.net! Jetzt muss Gas Powered Games nur Kleinigkeiten ändern: Ich will ein richtig funktionierendes Gruppierungsmenü und schwächere Technikstufe-4-Einheiten. Zudem freue ich mich tierisch auf die Fan-Modifikationen und sehe ein Community-Potenzial wie bei *Warcraft 3*. *Supreme Commander* ist für Strategen ein wahr gewordener feuchter Traum. Kurz und knapp: Nehmen Sie sich ein Beispiel an mir und spielen Sie mein neues Lieblings-Strategiespiel!



Supreme Commander

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	16. Februar 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Gas Powered Games
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Internet- und Netzwerkspiele mit bis zu acht Spielern; integriertes gpg.net; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	73%
SOUND	78%
STEUERUNG	87%
EINZELSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenige Einheiten sind zu stark	- 5%
Probleme bei der Wegfindung	- 4%
Manche Einheiten unbrauchbar	- 1%
Keine Identifizierung mit der Haupteinheit, der ACU	- 1%

SEHR GUT
Selbst mit schwächerer Optik eines der besten Strategiespiele überhaupt!



MEHRSPIELER


»Ihr habt mich falsch verstanden, ich wollte doch nur PI raten!«

Als Pirat Thomas „Hawk" Blythe kämpfen Sie oft nur mit einem Säbel allein gegen eine Überzahl an Feinden.

TORTUGA: TWO TREASURES

Echt schnittig!

VERGLEICH
Sid Meier's Pirates! 83%
BESSER
Tortuga: Two Treasures
SCHLECHTER
Age of Pirates 65%

Vergangenen Monat testeten wir die Vorschau-Version von *Tortuga*. Ob Sie dem Spiel die Chance zum Entern Ihrer Festplatte geben sollten?
In *Tortuga: Two Treasures* übernehmen Sie die Kontrolle über Thomas „Hawk" Blythe. Hawk ist Pirat und als solcher macht er mit seinem Schiff Hawkwind die Karibik unsicher. Bisher segelte er loyal unter der Flagge des berühmten Freibeuters Blackbeard, doch als dieser Hawk verrät und dem Henker ausliefert, werden die zwei Seemänner zu Feinden.

ZU LANDE UND ZU WASSER

Wie ein echter Pirat verbringen Sie Ihre Zeit damit, durch die Gegend zu schippern, Schiffe mit Kanonen zu versenken oder zu entern. Gelegentlich wagen Sie sich an Land, wo Sie Hawk in der Verfolgerperspektive durch Dörfer und Städte steuern und sich actionlastige Fechtduelle mit Soldaten liefern. Mit der linken Maustaste schlagen Sie zu, mit der rechten blocken Sie. Durch erfolgreiche Fechtkämpfe erhält man Erfahrungspunkte, womit sich neue Angriffe oder Schlagkombinationen lernen lassen. Des Weiteren erwerben Sie nützliche Gegenstände wie explosive Rum-Cocktails oder Voodoo-Schlafpulver. Damit gestaltet sich der Kampf vielseitiger. Bei Duellen auf See gibt es außerdem so manch nette Überraschung. Unser Liebling: der Krakenköder. Einmal abgeworfen, taucht binnen kürzester Zeit ein Riesenkrake auf und attackiert einen zufällig ausgewählten Feind in Ihrer Nähe. Fies!

BEIM KLABAUTERMANN!

Die Grafik von *Tortuga: Two Treasures* ist im Großen und Ganzen gut. Die Charaktere könnten zwar etwas detaillierter gestaltet sein und auch den Landschaften hätte ein wenig mehr Ausschmückung gut getan. Dafür sehen die Schiffe, der Ozean und die Wasserspiegelungen sehr ansehnlich aus. Die Fehler, die in der Vorschau-Version noch gehäuft auftraten, sind nun – Ascaron sei Dank – weitgehend ausgemerzt. Mit seiner spannenden Geschichte um Verrat und einen legendären Schatz, den gelungenen Charakteren und seiner schönen Atmosphäre ist *Tortuga: Two Treasures* ein gutes, empfehlenswertes Action-Spiel mit Piraten-Flair.

Dennis Blumenthal

Info: www.tortugagame.de

DENNIS BLUMENTHAL

Lange Zeit haben mich Piraten nicht sonderlich interessiert. Im Jahre 2003 hat sich das mit dem Film *Fluch der Karibik* geändert. *Tortuga: Two Treasures* ist so, wie ich es von einem Piratenspiel erwarte. Segeln, mit Kanonen auf andere Schiffe schießen, Schiffe entern, fechten – und all das für einen geheimnisvollen Schatz. Trotz Schwachstellen wie der schlechten KI oder Kämpfen, die mit der Zeit öde erscheinen: *Tortuga* ist für mich ein gelungenes Piratenspiel mit toller Story.



Tortuga: Two Treasures

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	1. Januar 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ascaron
VERTRIEB	Ascaron
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
Pentium 4, 1,7 GHz, 512 MByte RAM, DirectX-9-Grafikkarte 64 MByte, 4 GByte HD, Win2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Manche Abenteuer muss man eben alleine durchstehen.

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	81%
SOUND	76%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kämpfe auf Dauer langweilig	-10%
Gute, aber zu wenig Gegenstände	- 7%
Detailarme Spielfiguren	- 5%
Stellenweise doofe KI	- 3%

GUT
Schönes Spiel mit netter Atmosphäre und klassischer Piraten-Geschichte.


75%
EINZELSPIELER


»Hilfsbereit: das Rote Kreuz.«

Mit einem geenterten Schiff beschießen wir feindliche Piraten.


»Türkisches Remake: Onan, der Barbier.«

Hawk (rechts) kämpft gegen einen Piraten, der sich ihm in den Weg stellt.

Die Truppen der Lotus-Assassinen wollen uns an die Gurgel. Wir wehren uns mit einem Spezialangriff.

»China wild: Jetzt wird's schmutzig.«

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Ost-Erweiterung

VERGLEICH

Knights of the Old Republic 2



90% (abgew.)

BESSER

Fable: The Lost Chapters



82% (abgew.)

BESSER



Knapp zwei Jahre nach der Xbox-Fassung erscheint Biowares China-Rollenspiel für PC. Wir sagen Ihnen, was es mit Yin und Yang auf sich hat.

Wer bei *Jade Empire* eine lieblose PC-Umsetzung eines Konsolenspiels mit der optischen Anziehungskraft eines Game-Boy-Titels befürchtet, darf aufatmen. Bioware spendierte der Desktop-Version neben höheren Auflösungen und überarbeiteten Texturen neue Spielinhalte: ein neuer Charakter, zwei frische Kampfstile, zusätzliche Waffen-Aufwertungen, eine Weltkarte, neue Gegner und eine in der Xbox-Variante nicht gegebene Verwandlungsmöglichkeit. Der Namenszusatz *Special Edition* ist daher durchaus gerechtfertigt. Aber vermutlich wollen Sie endlich wissen, worum es in *Jade Empire* überhaupt geht. Bitte schön: Statt im Mittelalter-Szenario eines *Baldur's Gate* oder inmitten der Science-Fiction-Kulisse von *Knights of the Old Republic* (*KotOR*) steuern Sie Ihren Kämpfer aus der Verfolgerperspektive durch ein an das antike China angelehnte Königreich. Ihr Held ist ein Martial-Arts-Lehrling, der kurz vor seiner Abschlussprüfung steht. Blöd nur, dass Ihr Prüfer und Meister diesen Termin wegen seiner Entführung nicht wahrnehmen kann. Verantwortlich dafür sind die fiesen Lotus-Assassinen – so etwas wie eine kriminelle Lobby im Regierungsviertel des Kaiserhofs. Und da Sie sich nicht wie halb Deutschland ohne einen vernünftigen Schulabschluss durchs Leben schlagen wollen, machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Meister und retten nebenbei das Land vor der drohenden Koalition zwischen Kaiser und Assassinen.

ZEIG MIR DEINEN STAB!

Wie das in Rollenspielen so ist, warten an jeder Ecke fiese Schurken und Monster. Deren Beseitigung macht Laune. Beispielsweise stürzen sich zwei Oger auf unseren Helden. Sofort visieren wir den ersten Riesen an und befeuern ihn mit einem Zauberspruch. Der zweite attackiert uns indes von hinten und holt bereits zum Schlag aus. Noch bevor seine Faust in unserem Rücken versinkt, wechseln wir zum Kampfstab, drehen uns zu ihm, holen aus und versetzen ihm einen Stoß – in Zeitlupe. Anschließend machen wir einen Salto über den Kopf des Ogers, landen direkt vor seinem Hintern und versohlen ihm buchstäblich den Arsch. Schnell und geschmeidig wie in Kung-Fu-Filmen!

GUT ODER BÖSE

Bevor es zu Kämpfen kommt, wählen Sie einen Charakter. Die sieben Männlein und Weiblein unterscheiden sich in der Zahl ihrer Lebenspunkte, Energie und ihrem Fokus (dazu später mehr) sowie in ihren Kampfstilen (schnell, langsam, stark), spielen sich aber sonst recht ähnlich. Zwar greifen sie im Laufe ihres Abenteuers auf verschiedene Kampfstile zurück, etwa auf Feuer oder Eis-Magie, allerdings beeinflusst das die Kämpfe nicht sonderlich. Lediglich in Massenschlägereien gegen ein halbes Dutzend Gegner bietet ihr Kampfstil leichte Vorteile. Überhaupt lässt Ihnen *Jade Empire* nicht so viele Möglichkeiten wie etwa *Knights of the Old Republic*. Dort wirkte sich zum Beispiel Ihr Tun auf die Handlung aus – abhängig davon, ob Sie der dunklen oder der hellen Seite der Macht folgen. Ein ähnliches Gut-oder-Böse-System bietet das China-Rollenspiel auch, jedoch in einer deutlich abgespeckten Variante. Beispiel: Eine Stadtwache zieht bei einem Überfall auf Ihr Dorf die Lanze ein, statt auf Ihrer Seite die Angreifer abzuwehren. Ob Sie den Typen als Feigling beschimpfen oder aber Verständnis für seine Angst aufbringen, wirkt sich nicht auf den Spielverlauf aus – der Kerl bleibt einfach an seinem Posten kleben. Na super!

DIE PARTY GEHT AB!

Auch im Bezug auf Ihre Party zieht *Jade Empire* im Vergleich mit *KotOR* den Kürzeren. Denn hier schleppen Sie nur einen der zwölf möglichen Begleiter mit. In der Jedi-Welt waren es zwei und diese sorgten stets für Unterhaltung, indem sie sich stritten oder miteinander flirteten. Ihre Eskorte im *Jade*-Königreich bleibt meistens

»Erste Flugversuche: Ikarus.«

Die Banditen docken am Ufer an und attackieren unvermittelt unsere Party.

»Liebe Leser, hier handelt es sich um das geistreichste Bild dieser Ausgabe.«

Drei Geister greifen unsere Party an. Unser Begleiter (rechter Mensch) kämpft mit einem Speer, wir mit einem Schwert.

»Wer zu spät nach Hause kommt, den bestraft die Frau mit dem Nudelholz.«

Diese Oger sind doppelt so groß wie unser Held, lassen sich jedoch mit Spezialangriffen leicht ausschalten.

»Tolles Klosterspiel: *Mönch ärgere dich nicht.*«

Unser Meister (links) fängt gerade einen Feuerball ab und schützt damit unseren Helden.

stumm. Ebenfalls unschön: Auf die Entwicklung Ihres Helden nehmen Sie kaum Einfluss. Nach erfolgreichen Kämpfen kassieren Sie zwar Erfahrungspunkte und steigen nach und nach in Ihrem Level auf, allerdings beschränken sich Ihre Attribute auf Lebenspunkte, Energie und Fokus. Was Lebenspunkte sind, dürfte klar sein. Die Energie ermöglicht Spezialangriffe und mit dem Fokus verlangsamen Sie die Zeit (Max Payne lässt grüßen), was bei größeren Gegnermengen sehr nützlich ist.

GUT GERÜSTET?

Sonst stecken Sie Bonuspunkte in Ihre Schlagstile und erhöhen etwa den Schaden oder die Geschwindigkeit Ihres Kampfstabes oder verringern seinen Energieverbrauch. Des Weiteren motzen Sie die Attribute Ihres Helden durch magische Steine auf, die Sie mit Extrapunkten auf Ihre Attribute bereichern. Das war's. Spezialfähigkeiten wie Schlösser knacken oder Ähnliches suchen Sie vergebens. Auch auf Ihre Party nehmen Sie keinen Einfluss – diese steigt automatisch auf. Da sich die wenigen Kampfstile ohnehin recht ähneln, spielt die Wahl Ihres Mitstreiters ab etwa einem Viertel des Spiels ohnehin keine Rolle mehr. Schade, denn gerade das Aufpeppen eigener Fähigkeiten machte in *KotOR* einen Teil des Reizes aus. Wer jedoch mit einem *„Knights of the Old Republic* minus Rollenspiel*"* leben kann, erhält mit *Jade Empire* eine spannende und gut erzählte Geschichte mit einem schnellen wie actionreichen Spielverlauf. Alexander Frank

Info: www.jade-empire.com

»Wok-WM: Prinzip nicht verstanden.«

Die Lotus-Assassinen überfallen das Dorf unseres Helden und bringen alle Bewohner um.

ALEXANDER FRANK

Man merkt *Jade Empire* seine Konsolenherkunft an. Nicht optisch, denn hier leisteten die Entwickler eine vorbildliche Umsetzung. Aber: Die engen Areale erwecken stets den Eindruck einer weitläufigen Welt, bieten allerdings höchstens je ein paar Dutzend Quadratmeter Spielwiese. Das ist so, als dürfte ich einer gut aussehenden nackten Frau nur in die Augen schauen, statt mich auszutoben. Ähnlich eng erschienen die Levels zwar schon in *Knights of the Old Republic*, aber das bot deutlich mehr Handlungsfreiheit.



Jade Empire: Special Edition

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	2. März 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Bioware
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch (Deutsch in Vorber.)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 7 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ähnlich wie in Kung-Fu-Filmen ist der Spieler in *Jade Empire* ein einsamer Held.

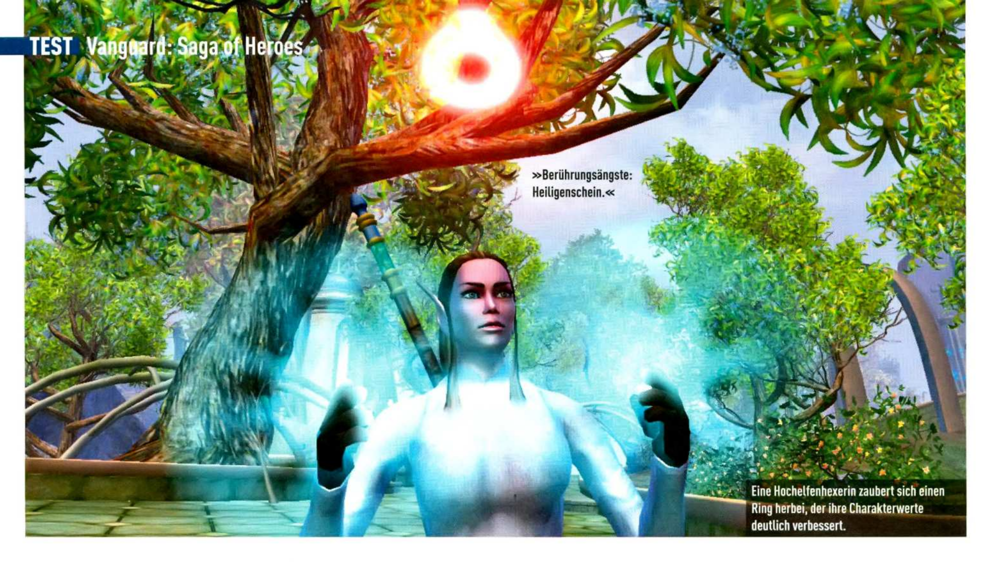


PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	81%
SOUND	82%
STEUERUNG	78%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Alle Charaktere spielen sich weitgehend gleich	- 8%
Party-Verwaltung so gut wie nicht vorhanden	- 7%
Keine Rüstungen, kaum Waffen	- 5%
Langweilige Minispiele	- 2%

GUT
Endlich ein spannendes Rollenspiel abseits der genretypischen Fantasy-Zwänge!

78% EINZELSPIELER



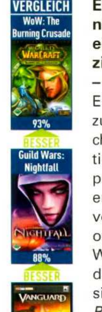
»Berührungsängste: Heiligenschein.«

Eine Hochelfenhexerin zaubert sich einen Ring herbei, der ihre Charakterwerte deutlich verbessert.

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Heroine ohne Suchtgefahr

VERGLEICH



Ein Online-Rollenspiel, das nicht süchtig macht, ist wie eine platonische Liebesbeziehung zu einer Sexgöttin – auf Dauer unbefriedigend.
Ein neues Online-Rollenspiel zu veröffentlichen, zwei Wochen nachdem ein übermächtig scheinendes Konkurrenzprodukt den Markt im Sturm erobert hat, zeugt entweder von Verzweiflung, großem Mut oder noch größerer Dummheit. Was im Falle von *Vanguard* die Entwickler getrieben hat, sich mit *World of Warcraft: The Burning Crusade* anzulegen, wissen wir nicht. Der Hersteller hat sich damit aber keinen Gefallen getan, denn *Vanguard: Saga of Heroes* macht keineswegs einen fertigen Eindruck. Aber gerade auf diesen ersten Eindruck kommt es bei Online-Rollenspielen ganz besonders an. Schließlich will man Spielern einen Anreiz bieten, monatlich eine stattliche Summe auszugeben – für das Privileg, diesen Titel weiterspielen zu dürfen.

UNFERTIG AUSGELIEFERT

Haben Sie Aussehen, Volk und Klasse des Heldenfrischlings bestimmt, kämpfen Sie gegen erste, schwache Monster und erledigen simple Aufgaben. Dabei stellen sich anfangs sogar die übliche Sammelleidenschaft und Auflevel-Sucht ein, die dafür sorgen, dass man gar nicht mehr aufhören will. Aber ebenso schnell wie die Sucht einsetzt, verfliegt sie auch wieder – und es wird deutlich, woran es bei *Vanguard* hakt. Die drei tragenden Spielspaßsäulen – Kampf, Handwerk und Diplomatie-Kartenspiel – wirken zwar durchdacht, kommen aber erschreckend seelenlos rüber. Was fehlt, ist ein roter Faden, der alles zusammhält, den Spieler durch die Welt führt und dafür sorgt, dass man zentrale Spielelemente nicht übersieht. So stolpert man oft sinn- und ziellos durch die riesige Welt, ohne zu wissen, wie es weitergeht. Wenn Sie die erste richtige Siedlung oder Stadt betreten, werden Sie von deren Größe regelrecht erschlagen. Nicht zuletzt weil es zum aktuellen Zeitpunkt noch keine detaillierten Karten gibt. Da hilft das Aufgabenlogbuch mit Suchfunktion nur bedingt. Auch außerhalb der Städte erwartet Sie eher Frust denn Abenteuerlust, bedingt durch die schlecht ausbalancierten Kämpfe mit Monstern, die sterile Optik und unschöne Programmfehler, an deren Behebung die Entwickler noch arbeiten. Wir sind gespannt auf die eingedeutschte Fassung, die Ende März erscheinen soll.

Wolfgang Fischer

Info: www.vanguardsoh.com

»Bei Frauen kein Problem: Haare auf dem Rücken.«

Diese böse Fee traktiert Sie mit fiesen Zaubersprüchen.



WOLFGANG FISCHER

Guild Wars ist Ihnen zu simpel und *WoW* zu einsteigerfreundlich? Dann sind Sie bei *Vanguard* genau richtig. Vorausgesetzt Sie stören sich nicht an nervigen Bugs, einer viel zu trägen Spielmechanik und extrem hohen Hardware-Anforderungen. Vor allem zuletzt Genannte haben mich am Ende abgeschreckt. Selbst auf PCs, die oben genannte Konkurrenzprodukte in hohen Auflösungen tadellos darstellen, läuft *Saga of Heroes* schlichtweg indiskutabel. Und ganz ehrlich: Für ein PC-Upgrade ist mir *Vanguard* einfach nicht gut genug.



Vanguard: Saga of Heroes

PREIS	Ca. € 45,-/13,49 € pro Monat
TERMIN	31. Januar 2007
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Sigil Games
VERTRIEB	Sony Online/Koch Media
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 20GB HD, 128-MByte-Grafikkarte, Internetanbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Aufgaben erledigen, Monster bekämpfen, ein Handwerk lernen und sich in Diplomatie üben

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	85%
SOUND	81%
STEUERUNG	84%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Träge Spielmechanik	- 9%
Viele kleine Programmfehler	- 7%
Unzureichende Einstiegshilfen	- 6%
Keine detaillierten Übersichtskarten	- 5%
Sterile Spielwelt	- 3%
Schlecht ausbalancierte Kämpfe	- 1%
=	

BEFRIEDIGEND
Für Einsteiger nicht eingängig genug und für Rollenspielprofis (noch) zu fehlerbehaftet.

69%
MEHRSPIELER

»Auf die schiefe Bahn geraten: Hippies.«

Auch ausgefallene Modelle wie diese Opel-Imitate finden im neuen *Trackmania* ihren Platz.

TRACKMANIA UNITED

Wiedervereinigung

Achtung Schnäppchengefahr! Mit dem neuen *Trackmania*-Teil erhalten Sie gleich die ganze Serie.

Eilige ziehen sich den *Trackmania*-Rundumschlag für 40 Euro aus dem Netz direkt auf die Platte. Dann müssen Sie allerdings auf die Verpackung verzichten und sich statt mit einem gedruckten Heft mit einer Anleitung im PDF-Format zufrieden geben. Wir empfehlen den Gang zum Spielehändler.

WAS FÜR EINE SAUSEREI!

Auf den ersten Blick hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht allzu viel getan: Nach wie vor brettern Sie mit Fantasie-Autos über futuristische Strecken, flitzen durch Loopings und führen Sprünge aus, bei denen selbst Sven Hannawald vor Neid erblassen würde. Logisch, dass die Rennverläufe genauso realistisch sind wie die Wiederwahl-Chancen von Herrn Bush, aber das haben Arcade-Spiele nun mal so an sich. Statt einer Simulation bietet *Trackmania United* grellbunte und vor allem sauschnelle Action-Kost, die Genrefans von Anfang an rosige Wangen beschert.

NIMM'S LEICHT

Der Kennerblick bemerkt sofort die leicht aufpolierten Texturen im Vergleich zum Vorgängertitel, die verbesserten Schatten und die erhöhte Weitsicht. Dennoch könnten die Strecken lebendiger gestaltet sein. Während Sie über die Kurse jagen, bewegt sich im Hintergrund rein gar nichts. Bei der wahnwitzigen Geschwindigkeit fällt das aber nicht stark ins Gewicht. Dafür unterscheiden sich die knapp 200 Kurse bezüglich der Umgebungen und des Anspruchs gewaltig voneinander. Mal heizen Sie durch dunkle Matschlandschaften in bester Rallye-Manier, mal durch neongrelle Cyber-Kurse im Achterbahn-Design. Gleich zu Beginn legen Sie ein Online-Konto an und sind während des ganzen Spiels damit verbunden. Der Vorteil: Ihr Hauptmenü wird ständig aktualisiert und Sie haben die aktuellen Bestzeiten stets im Blick. Wer gut fährt, erhält sogenannte Copper-Punkte, mit denen man neue Strecken, Wiederholungen und sogar ganze Meisterschaften kauft. Überhaupt läuft die Kontaktaufnahme mit der *Trackmania*-Gemeinde äußerst simpel ab. Mit wenigen Mausklicks tauschen Sie Kurse aus, verabreden sich zu Rennen oder tragen sich für ein kommendes Turnier ein. Und das Beste zum Schluss: *Trackmania United* enthält alle Umgebungen, Autos und Spiel-Optionen sämtlicher Vorgänger-Titel. Endlich vereint! Ralph Wollner

Info: www.tm-united.com

RALPH WOLLNER

Eigentlich wollte ich den Titel nur ein wenig anspielen und mir einen Überblick verschaffen – nach sieben Stunden Dauerdröhnung schaffte ich es dann, mich erstmals vom Bildschirm zu lösen. Wegen der spannenden Übungsläufe im Einzelspielermodus fällt der Einstieg ungeheuer leicht. Die Handhabung des Streckeneditors ist wegen des Umfangs nicht ganz simpel und es dauert ein Weilchen, bis man sich durch die Funktionen gefummelt hat. Dann steht der Kreativität allerdings nichts mehr im Wege.







Trackmania United

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	23. Februar 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nadeo
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win 2000, DirextX-9.0c-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Optionen des Einzelspielermodus; Strecken frei tauschbar über das Internet

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	77%
SOUND	82%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Triste Streckenumgebungen	- 7%
Gewöhnungsbedürftiger Streckeneditor	- 5%
Kleine Physikfehler	- 3%
Stellenweise sauschwer	- 3%

SEHR GUT
Pure Arcade-Action zum Hammerpreis. Ein absoluter Party-Knüller!

82%
EINZELSPIELER

»Christlich: Highway to Heaven.«



Drei Formel-Wagen kämpfen um den Spitzenplatz.

»Bobfahren: Cheater.«

In den schrill beleuchteten Tunnels weiß man kaum, wo oben und unten ist.

Der gelbe Nissan 350 Z lässt Ihrem Mustang Cabrio keine Chance – Sie schnuppern lediglich am Auspuff.

TEST DRIVE UNLIMITED

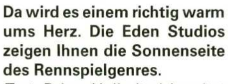
Auf der Überholspur



PC ACTION BETA-TEST

VERGLEICH
DTM Race Driver 3
88%
BESSER

SCHLECHTER
Need for Speed: Carbon
81%



Da wird es einem richtig warm ums Herz. Die Eden Studios zeigen Ihnen die Sonnenseite des Rennspielgenres.

Test Drive Unlimited bereitet Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes einen heißen Empfang. Bereits bei der Ankunft auf der original nachgebildeten hawaiianischen Insel Oahu herrscht sengende Hitze. Beim Check-in wählen Sie erst mal einen Charakter. Zur Verfügung stehen durchtrainierte Beachboys und knackige Strandschnitten. Im Autoverleih um die Ecke besorgen Sie Ihrem virtuellen Ich die erste Karre, die wegen des begrenzten Urlaubsbudgets allerdings relativ schäbig ausfällt. Aber für einen popeligen Audi TT sollte es allemal reichen. In *Test Drive Unlimited* ist die deutsche Werkskarosse tatsächlich eine kleine Nummer unter den über 125 lizenzierten Rennsemmeln. Richtig interessant wird es erst später mit den Edelflitzern von Ferrari, Jaguar oder Pontiac. Doch bis dahin ist es buchstäblich noch ein weiter Weg.

HEIMSPIEL

Von der übrig gebliebenen Knete kaufen Sie sich die erste Bude in der Hauptstadt Honolulu. Von hier aus planen Sie den weiteren Trip, checken die Nachrichten und schließen Geschäfte ab. Dabei gilt vor allem eines: bloß kein Stress! In *Test Drive Unlimited* haben Sie alle Zeit der Welt. Zeit, um die Insel zu erforschen und um sich einen richtig schönen faulen Lenz zu machen. Ungezwungen versorgt Sie das Spiel mit Veranstaltungstipps und sonstigen Aufträgen. Dabei schickt Sie die Software geschickt über das gesamte Eiland und Sie lernen die interessantesten Gegenden ganz nebenbei kennen. Zu entdecken gibt es reichlich, schließlich existiert auf Oahu ein stattliches Straßennetz, das stolze 1.600 Kilometer umfasst. Dabei handelt es sich tatsächlich um reale Kilometer. So brauchen Sie für eine Inselumrundung, je nach Auto, bis zu zwei Stunden. Aber wir sind ja im Urlaub und nicht auf der Flucht ...

WAS FÜR EIN BUSCH!

Der charmant-bunte Grafikstil und die vielen Details, etwa aufgeschreckte Vögel oder fallendes Laub, verleihen dem Spiel eine passende, idyllische Atmosphäre. Das passt, schließlich ist *Test Drive Unlimited* nichts anderes als eine riesige Online-Insel auf der Sie sich gemeinsam mit beliebig vielen Teilnehmern tummeln. Das Programm sucht Ihnen per Zufallsprinzip sieben Mitspieler aus, die in etwa Ihre Erfahrungsstufe haben. Das ist nicht gerade üppig, wenn man bedenkt, das sich in anderen Onlinespielen wie zum Beispiel *Battlefield 2142* locker 64 Spie-



»Gefährlich: während der Fahrt masturbieren.«

Die Cockpit-Ansicht der Autos ist detailliert gestaltet und gleicht den Vorbildern haargenau.

»Unattraktiv: Orangenhaut.«

Bei einer sonnigen Inseltour darf ein schickes Motorrad natürlich nicht fehlen. Hier sehen Sie eine MV Augusta Tamburini – ein Geschoss mit 173 Pferdestärken.

»Frauen-Einpark-WM. Bill hat gewonnen.«

Quartett der Extraklasse. Von links: Ferrari Enzo, Lamborghini Gallardo, Aston Martin Vanquish S und ein Pagani Zonda C12 S.

ler gleichzeitig herumgeistern. Abhilfe schafft die Gründung eines eigenen Clubs, in den Sie Freunde einladen können. Da es aber auch hier keine Chatfunktion gibt, fallen die Absprachen schwer. Laut Atari arbeiten die Entwickler noch an Verbesserungen in diesem und anderen Bereichen. Genaueres hierzu erfahren Sie im Extrakasten unten.

SUCH DIE HERAUSFORDERUNG

Wenn Sie das Eiland erkundet haben, machen Sie sich über die zahlreichen Wettkämpfe her. Zur Wahl stehen unter anderem Kuriermissionen, Zeitrennen, Anhaltertransporte und die üblichen Streckenrennen. Von der erwirtschafteten Kohle kaufen Sie sich neue PS-Schleudern. Doch Vorsicht! Lassen Sie sich bei der Raserei nicht von der Polizei erwischen, sonst gibt es Ärger.

MACH DEIN DING

Um die Reise über das Mattscheiben-Paradies noch angenehmer zu gestalten, gibt es für jede Karre ein Radio – serienmäßig. So lauschen Sie einem circa einstündigen Soundtrack oder laden eigene MP3-Dateien hoch. Doch auch hier gibt es noch einige Problemchen (siehe im erwähnten Extrakasten). Kein Problem bereitet der Motorensound, der fett aus den Boxen donnert. So macht es Spaß, wochenlang über die Insel zu pfeffern und sich so lange Immobilien unter den Nagel zu reißen, bis man lebt wie Gott in Frankreich. Ralph Wollner

Info: www.testdriveunlimited.com

Oh, wie Schaden!

Wir geben den Entwicklern gern die Chance, die vielen Schönheitsfehler noch vor dem Erscheinungstermin auszubügeln. Deshalb „nur" der Beta-Test.



Im Spiel neigt die Polizei zu seltsamen Aktionen. So halten die Ordnungshüter Sie bei überhöhtem Tempo zwar an, doch anschließend stellen die scheinbar verwirrten Beamten Ihnen einen Strafzettel mit einem Nullbetrag aus. Das nervt! Auch blöd: Der vom Computer gesteuerte Gegenverkehr erscheint derart spät, dass rechtzeitige Ausweichmanöver zur Glücksache mutieren. Außerdem schmierte uns das Spiel noch relativ häufig ab und die Option, ein eigenes Radioprogramm zu erstellen, funktionierte auch nicht. Wir drücken die Daumen!

RALPH WOLLNER



Respekt, das fetzt! Sollte Eden Studios die Macken noch zum Teufel schicken, hat *Test Drive Unlimited* die Hit-Auszeichnung sicher. Das Spiel verfügt über eine dermaßen entspannte Atmosphäre, dass man automatisch gute Laune bekommt. Und die kann ich bei all dem Wahnsinn hier wirklich gut gebrauchen. Weil ich keine Freunde habe, bin ich ferner froh, durch *Test Drive* ein paar virtuelle Kumpels kennenzulernen. Die hören dann zwar auf Namen wie „Super-Klo" oder „Butterbrot24", aber das ist mir ehrlich gesagt völlig egal.

Test Drive Unlimited

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	1. März 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Eden Studios
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, Win 2000, DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Normale Rennen und die Eigenkreationen, Missionsrennen mit bestimmten Aufgaben

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	83%



TENDENZ



Innovativer Inselflitzer mit Suchtfaktor und riesigem Umfang.

»Im Holland beliebt: Tiersex-Filmchen.«

Zu Beginn der neuen Episode blödeln Sam und Max in Ihrem Büro herum, bis plötzlich das Telefon klingelt – eine neue Aufgabe wartet auf das Chaos-Duo.

SAM & MAX: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Tier gewinnt!



Es gibt Dinge, auf die man sich jeden Monat wieder freut: der Gehaltsscheck, Trainerwechsel bei den Bayern oder eben *Sam & Max*!
In ihrem neuesten Abenteuer tauchen Sam und Max in die Welt der Mafia ein. Mit gewohnt schwarzem Humor, altbekannten Charakteren, verrückten Gegenständen und einer wahnwitzigen Geschichte jagen der Hund und sein Häschen ein weiteres Mal über den Bildschirm.

ICH GLAUBE AN AMERIKA ...

Die Geschichte ist wie beim Vorgänger fortführend, setzt aber keine Vorkenntnisse voraus. Sie müssen also keine der vorhergehenden Episoden gespielt haben, um *Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball* (nachfolgend *Meatball* genannt) zu meistern. Zu Beginn sind Sie im Büro von Sam und Max, als plötzlich wieder einmal das Telefon klingelt. Die Polizei hat einen Informanten in die Toy-Mafia eingeschleust und seit mehreren Wochen keinen Kontakt mehr zu ihm. Ihre Aufgabe: den Spitzel finden und ihn gegebenenfalls retten. Ihre Suche führt Sie an einen Ort, von dem die Polizei vermutet, das Geheimversteck der Toy-Mafia zu sein: das „Ted. E. Bears Mafia-Free Playland and Casino". Die Spieldauer beträgt circa eineinhalb Stunden, was bei einem Preis von knapp sieben Euro durchaus in Ordnung ist.

GEWOHNT VERRÜCKT

Das Spiel wartet wie gewohnt mit vielen gelungenen Witzen auf und ist ein typisches Point&Click-Adventure mit Rätseln, Dialogen und allem was dazu gehört. Wie die Vorgänger erscheint *Meatball* nur auf Englisch. Dadurch gucken jene Spieler, die der Weltsprache nicht mächtig sind, zwar in die Röhre, aber so bleibt die exquisite Sprachausgabe erhalten. Auch die bekannten Charaktere Bosco und Sybil sind wieder dabei. Nachdem Bosco sich in der vergangenen Episode als Brite getarnt hat, mimt er diesmal einen Franzosen namens Jean Francoise Sissypants. Sybil hat mal wieder einen neuen Job. Sie ist professionelle Zeugin (nicht die mit dem Wachturm, sondern die Petzen im Gericht). Die gesamte Episode strotzt vor Anspielungen auf TV-Serien oder Filme. Ein Beispiel: Als Sam nach einem Passwort gefragt wird, antwortet er: „Swordfish". Sollten Sie die Anspielung nicht verstanden haben, legen Sie bitte das Heft weg, nehmen Sie einen Hammer und schlagen Sie sich damit auf den Kopf. Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com

DENNIS BLUMENTHAL

Sam und Max wachsen mir von Episode zu Episode mehr ans Herz. Mit *The Mole, the Mob and the Meatball* hat Telltale Games die für mich bisher beste Episode produziert. Das mag durchaus daran liegen, dass ich ein wahnsinnig großer Anhänger der *Pate*-Filme und des Gangster-Genres allgemein bin. Als dann noch ein Zitat aus *Der Pate 1* fiel, saß ich mit einem Grinsen am PC, das sogar Hase Max neidisch gemacht hätte. Ich finde: Die neueste Episode von *Sam & Max* ist ein Angebot, das Sie nicht ablehnen sollten!



Sam & Max - Episode 3

PREIS	Ca. € 7,-
TERMIN	8. Februar 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Telltale Games
VERTRIEB	Gametap/Telltale Games
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, WinXP, 220 MByte HD, Internetzugang für den Download des Spiels

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sam und Max sind ausreichend, da braucht es keinen Mehrspieler.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Rätsel nicht fordernd	- 6%
Wenig Schauplätze	- 5%
Wenig Charaktere	- 3%
Einige recycelte Dialoge	- 2%

SEHR GUT
Kultiges Adventure mit toller Story und gutem schwarzen Humor. Kaufen!





Die Gangster der Toy-Mafia lassen nicht mit sich spaßen.



Im Kasino treffen Sie auf den professionellen Poker-Spieler Leonard Steakcharmer.

Another World: 15th Anniversary Edition



Die Vektorgrafik war anno 1991 sehr ansehnlich. Heute bringt sie einen zum Gähnen.

Die gute Nachricht: *Another World* ist ein Kultspiel. Die Geschichte um einen Professor, der nach einem gescheiterten Physikexperiment in einer Parallelwelt landet, ist nicht neu, glänzt aber mit überraschenden Wendungen. Ebendiese Welt erkunden Sie in Begleitung eines Mitkämpfers, bekriegen Dutzende von Schleim- und Tentakel-Aliens, lösen intelligent gestrickte Rätsel und meistern Geschicklichkeitseinlagen. Unterhaltsam, kurzweilig und in einer bahnbrechenden Optik. Die schlechte Nachricht: Die ganzen Lobpreisungen beziehen sich auf das Amiga-Original gemessen an den Maßstäben im Erscheinungsjahr 1991. Aus heutiger Sicht lockt die Neuauflage des Klassikers ob seiner Grafikpracht meist entsetzte Schreie hervor. Aber: Die frische Fassung bietet neben der Retro-Optik von 1991 auch überarbeitete Grafik in einer höheren Auflösung. Sieht zwar immer noch wie ausgekotzt aus, hat aber durchaus historischen Wert. Nostalgiker freuen sich außerdem über ein „Making of"-Video, ein Entwicklertagebuch mit Design-Skizzen, den neu gemischten Soundtrack und die Orginalversion als Datei für Emulatoren. Alle anderen investieren ihr Geld lieber in zeitgemäße Abenteuer. Alexander Frank

Info: www.eclypse.de

		AUSREICHEND
PREIS/LEISTUNG	61%	54%
GRAFIK	33%	
SOUND	27%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	Eclypse/Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	200 MHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD, Win 98	

Die Sims: Lebensgeschichten



Es ist soweit: Endlich erscheint ein Spiel, das das Leben eines PC ACTION-Redakteurs beschreibt. Neben dem Dasein von Laura Haselnuss dürfen *Sims*-Anhänger über das Schicksal von Lukas entscheiden, „einen liebestechnisch angeschlagenen Hightech-Freak, der bisher immer nur unglücklich verliebt war." Aha! War es bei *Die Sims* stets üblich, ohne roten Faden die virtuelle Existenz zu fristen, verfolgen Sie bei *Die Sims: Lebensgeschichten* Handlungsstränge mit Telenovela-Niveau. Eine Übersetzung für uns Männer: Die beiden Hauptcharaktere Laura und Lukas sind Sonderlinge und suchen – wie Sie und wir – nach Partnern zum Poppen. Für die kommenden Monate sind übrigens weitere Ableger der neuen *Sims*-Serie geplant. So folgen die Episoden *Tiergeschichten*, in der Sie sich um Köter und Muschis kümmern, sowie die *Inselgeschichten*, die von einer Gruppe Gestrandeter erzählen. Übrigens sollen die Titel sehr gut für Laptops geeignet sein, so der Hersteller. Wirklich ersichtlich wird dies jedoch nur durch eine niedrigere Bildschirmauflösung und einen fehlenden Vollbild-Modus. *Sims*-Fanatiker lassen sich *Lebensgeschichten* nicht entgehen, für den Rest der Welt sind sie interessant wie das Schicksal von Hanswurst. Lukasz Ciszewski

Info: www.sims2.de

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	70%	70%
GRAFIK	71%	
SOUND	75%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation	
HERSTELLER	Maxis/EA	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, Win98	

Castle Knatterfels: CotZK



Der mopsige Muskelberg hinter dem Fadenkreuz rechts ist einer der Level-Bosse.

»Schön, wer eine hat: Busenfreundin.«

Viel mehr als ein paar Pixel-Fotomodelle kriegen Sie in Sachen Erotik nicht zu sehen.

Wären wir wie andere Testmagazine, die für jeden Pups einen speziellen Award verleihen, *Castle Knatterfels: Curse of the Zombie Krauts* hätte erstklassige Chancen – *Burg Knatterfels: Fluch der Zombie-Sauerkrautfresser*, so die freie Übersetzung, gehört definitiv zu den lustigsten Titeln seit Erfindung der Kichererbse. Spielerisch präsentiert sich die trashige Grusel-Erotik-Ballerei als aufgepeppte *Moorhuhn*-Variante. Es geht hauptsächlich darum, per Maus ein Fadenkreuz über den Bildschirm zu bewegen und mit Linksklicks alles wegzubretzeln. Unter anderem Skelette, Nazi-Schergen, großbrüstige Vampir-Dominas und hin und wieder besonders fiese Level-Bosse. Mit der rechten Taste sammeln Sie Extras wie Munition, Erste-Hilfe-Pakete und Zeitgutschriften. Im weiteren Verlauf stehen immer mächtigere Waffen zur Verfügung, die mit den Zifferntasten wählbar sind. Während fünf Bonusmissionen gilt es, sich räkelnde Bikini-Mädels zu fotografieren. *Castle Knatterfels* bietet damit deutlich mehr Abwechslung als *Moorhuhnjagd*, die Mutter aller Simpelballereien, und die immerhin 15 herausfordernden Levels, zehn Waffen, die Boss-Gegner und die Highscore-Liste motivieren sogar für gewisse Zeit. Es bleibt aber letztendlich ein Pausenfüller. Für rund 15 Euro geht das in Ordnung. Harald Fränkel

Info: www.redfiresoft.de

HARALD FRÄNKEL

Castle Knatterfels ist ab 16 und erotisch wie ein Dackel-Darmwind. Nippelchen gibt es jedenfalls bei DSF viel mehr zu sehen. Ich empfehle daher die online erwerbbare Erwachsenen-*Knatterfels*-Version mit Filmchen. Für diese addieren Sie bitte sex Prozentpunkte auf die Spielspaßwertung (also 57 gesamt).





		AUSREICHEND
PREIS/LEISTUNG	68%	51%
GRAFIK	68%	
SOUND	63%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Grasland Production/Redfire Software	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	200 MHz, 32 MByte RAM, 736 MByte HD, Win95	

VERGLEICH



SCHLECHTER
Die Original Moorhuhnjagd
32%

SCHLECHTER
Die Rache der Sumpfhühner
28%

Hard Truck Apocalypse



Die Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen eine 08/15-Geschichte.



Unser Truck und sein Begleitfahrzeug (rechts) schießen erfolgreich einen Gegner ab.

VERGLEICH

Star Wolves 2 – 78%

BESSER

Auto Assault – 70%

BESSER

Hard Truck

Ein Meteorit rast auf die Erde zu, schlägt inmitten eines idyllischen Städtchens ein und ... das Intro ist vorbei. 223 Jahre später zählt die Erdbevölkerung nicht wesentlich mehr Einwohner als das heutige Liechtenstein. Sonst hat sich nichts verändert. Nach wie vor gilt auf Mutter Erde das Recht des Stärkeren. Brutale Banden haben die Oberhand über die verstreuten Kleinsiedlungen und setzen Ihre Regeln mit harter Waffengewalt durch. Und Sie sind mitten in diesem postapokalyptischen Chaos. Parallelen mit dem deutschen *The Fall* lassen sich nicht von der Hand weisen. Allerdings steuern Sie hier statt langsam laufender Menschen recht flotte Lastkraftwagen durch die Gegend. Das Spielprinzip unterscheidet sich ansonsten nicht von dem eines durchschnittlichen Rollenspiels. Sie nehmen Aufträge entgegen (Bringe x Banditen nahe Dorf A um, eskortiere Auto B zum Dorf C), rasen durch die Landschaft, erledigen die Aufgaben meist durch Fahren und Schießen und motzen Ihre Vehikel mit immer besseren Wummen auf. Die einen nennen es klassisch, andere beschimpfen es als einfallslos. Es macht trotzdem Spaß, die frei befahrbare Gegend zu erkunden. Auch wenn nach der dritten Spielstunde eine weltuntergangsähnliche Stimmung aufkommt. Aber dann passt es ja wenigstens zum Spiel. Alexander Frank

Info: www.nival.com/exmachina

ALEXANDER FRANK

Der Unterschied zwischen *Hard Truck Apocalypse* und einem x-beliebigen Rollenspiel: Sie tapsen nicht zu Fuß durch die Landschaft, sondern kurven mit einem Truck durch die Gegend. Ach so, die langweiligen Aufgaben wären da auch. Und die miese Grafik. Und eine Musikuntermalung wie in den Pornos der 70er. Und ...

PREIS/LEISTUNG	64%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	61%
SOUND	54%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Nival Interactive/CDV	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	

Garfield 2



Wir lieben Muschis, selbst wenn sie haarig sind. Kater mögen wir auch, insofern hat Garfield keine schlechten Karten. Beim Hüpfspiel zum zweiten Film lotsen Sie die Fellkugel in der Verfolgerperspektive durch zehn Levels. Garfield weicht dabei gefährlichen Viechern aus oder macht sie platt, mit einem Wirbelangriff etwa. Ferner muss er Rennen gewinnen, tanzen, Lasagne sammeln und verborgene Wege finden, um einige tierische Freunde zu retten. Das alles ist ganz nett und kindgerecht, aber nicht sehr abwechslungsreich. Nervig: die schlechte Kameraführung und ein paar frustrierend schwierige Stellen. Harald Fränkel

Info: www.flashpoint.de

PREIS/LEISTUNG	67%	AUSREICHEND
GRAFIK	72%	59%
SOUND	57%	
STEUERUNG	54%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	The Game Factory/Flashpoint	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,3 GHz, 256 MByte RAM, WinXP	

Switchfire



PREIS/LEISTUNG	32%	UNGENÜGEND
GRAFIK	21%	25%
SOUND	38%	
STEUERUNG	21%	
MEHRSPIELER	26%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Pixelcage/Frogster	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, 871 MByte HD	

Es gibt Simulationen und es gibt Actionspiele. *Switchfire* kombiniert die Nachteile beider Genres: träge Steuerung und lieblose Fließbandlevels. Nach dem Vorbild des Amiga-Klassikers *SWIV* pumpen Sie per Hubschrauber, Jeep und Motorboot die Gegner und Obermotze der 15 Abschnitte voll Blei. Höhepunkte gibt es dabei keine. Selbst die Endbosse agieren wie Schildkröten auf Valium. Der im Packungstext versprochene „hohe Suchtfaktor" existiert allenfalls für Menschen ohne Geschmack. Spenden Sie Ihr Geld besser für einen guten Zweck. Joachim Hesse

Info: www.eclypse.de

Aliens, Inc.: Attack on Earth



PREIS/LEISTUNG	40%	UNGENÜGEND
GRAFIK	48%	34%
SOUND	58%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Actionspiel	
HERSTELLER	Like Dynamite/L39 Studios	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 160 MByte HD, Win 98	

Kleine, grüne Außerirdische greifen die Erde an – und Sie sollen die Kerlchen zurückschlagen. Im Ballerspiel für die Allerjüngsten nehmen Sie die Feinde à la *Moorhuhn* ins Fadenkreuz und entfernen sie per Mausklick vom Bildschirm. Dabei fließt kein Blut und überhaupt wirkt *Aliens, Inc.* total knuddelig. Das liegt an der knallbunten Comic-Grafik, die potthässlich ist, aber Kinderaugen zum Strahlen bringt. Erwachsene bekommen während der sechs Levels jedenfalls einen Brechreiz nach dem anderen und investieren die zehn Euro lieber in Bier. Ralph Wollner

Info: www.likedynamite.com

3D-Puzzlespaß XL



Manche Menschen geben ihr Geld für unnütze Dinge aus, zum Beispiel für Drogen. Oder für *3D-Puzzlespaß XL*. Die Wirkung ist wegen der bunten Optik, einer psychedelischen Techno-Mucke im Hintergrund und eines totalen Absturzes nach zwei Konsumminuten dieselbe. Aus irgendwelchen uns unbekannten Gründen schließt sich das Programm nach einer kurzen Zeit von selbst. Im schlimmsten Fall hängt sich sogar Ihr Rechner auf. Deshalb können wir die vier Puzzles mit je vier Bildern in vier detailreichen 3D-Levels (so der Packungstext) nicht bewerten. Sehr wohl aber die Cartoon-Optik sowie die Licht-, Partikel- und Schatteneffekte. Igitt! Alexander Frank

Info: www.beatgames.de

PREIS/LEISTUNG	?	NICHT MÖGLICH
GRAFIK	34%	?
SOUND	29%	
STEUERUNG	67%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Beatgames/Bhv	
PREIS	Ca. € 12,-	
MINDESTENS	900 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD, Win 2000	

Freak Out: Extreme Freeride



In *Freak Out* stürzen Sie sich auch von hohen Klippen und machen atemberaubende Tricks.

Wintersport-Fans haben es derzeit schwer, die globale Erwärmung beschert uns schneelose Winter. Wer trotzdem nicht auf den Spaß auf zwei Brettern verzichten will, hat mit *Freak Out: Extreme Freeride* nun die Chance, sich am PC auszutoben. Mit halsbrecherischen Sprüngen und Tricks meistern Sie vier Berge und zahlreiche Missionen. Zu Beginn wählen Sie einen der sechs vorgefertigten Charaktere, die alle eigene Spezialtricks draufhaben. Es gibt 16 Tricks, mit denen Sie bei Sprüngen eine gute Figur machen können. Im Laufe des Spiels gönnen Sie sich neue Ausrüstungsgegenstände – es gibt über 30 im Spiel. Grafisch gesehen setzt *Freak Out* keine neuen Maßstäbe, überzeugt aber durchaus mit schönen Licht- und Schatten-Effekten sowie realistisch dargestelltem Schnee. Die Steuerung ist gut gelungen: Bereits nach wenigen Minuten fliegen Sie durch die Gegend und tricksen wie ein Weltmeister. Ganz im Stile von *Tony Hawk's Pro-Skater* laufen während der Fahrt Lieder von Bands wie zum Beispiel 3 Feet Smaller. Fazit: *Freak Out* ist ein cooles Sportspiel mit klasse Musik, netter Optik und intuitiver Steuerung. Für langfristige Begeisterung mangelt es dem Spiel aber an Abwechslung. Dennis Blumenthal

Info: www.freakout-game.com

		GUT
PREIS/LEISTUNG	75%	72%
GRAFIK	76%	
SOUND	80%	
STEUERUNG	73%	
MEHRSPIELER	75%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Coldwood Interactive / Jowood	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MByte RAM, DX9-GraKa	

Tractor Cross



		AUSREICHEND
PREIS/LEISTUNG	51%	54%
GRAFIK	60%	
SOUND	51%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Teleagri Media GmbH	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD	

Hier ein weiterer Kandidat aus der Rubrik „Spielideen, die kein Schwein braucht". Bei *Tractor Cross* erfüllen sich Spieler ihren nie existenten Traum, mit virtuellen Traktoren im Schlamm um die Wette zu fahren. Im Karriere-Modus dürfen Sie Ihrer flotten Kiste einen neuen Anstrich verpassen, den Motor aufmotzen und bessere Reifen aufsetzen. Zwar sind die Grafik und das Fahrgefühl gar nicht mal so schlimm, doch wir verstehen einfach nicht, warum wir uns in klobige Agrargeräte statt heiße Luxuskarossen setzen sollen. Da haben nur Bauern ihren Spaß. Lukasz Ciszewski

Info: www.tractorcross.de

Mountainboard Stunt Racing

In *Mountainboard Stunt Racing* rollen Sie mit Ihrem Board durch offene Kanalröhren einen Abhang hinunter, springen über Sprungschanzen und versuchen, vor Ihren Kontrahenten das Ziel zu erreichen. Klingt spannend? Das täuscht. Die Grafik ist fast schon eine Beleidigung, die Steuerung unausgereift und Spaß macht das Spiel auch nicht. Hin und wieder sammeln Sie eine Waffe ein, mit der Sie Gegner von den Brettern holen. Verschiedene Spielmodi, diverse Tricks und Kamera-Wechsel sollen für Abwechslung sorgen. Vergeblich. Dennis Blumenthal

Info: www.astragon.de



		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	42%	38%
GRAFIK	38%	
SOUND	41%	
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Astragon	
PREIS	Ca. € 13,-	
MINDESTENS	500 MHz, 256 MByte RAM, WinXP	

Kino Mogul



Cineasten aufgepasst! Mit *Kino Mogul* erwartet den geneigten Filmfetischisten eine Wirtschaftssimulation rund um Projektoren, Popcorn und Plakate. Die zehn Missionen schrecken wegen der unbeeinflussbaren Ereignisse eher ab. Von der einen auf die andere Sekunde wird man dank „besuchender Schwiegermutter" oder „einem Einbruch ins Kino" vom reichen Mann zum Finanzkrüppel. Lustige Filmnamen und -beschreibungen machen das freie Spiel interessant und sorgen selbst bei uns Elite-Humoristen für einige Lacher. Zum Spiel gibt es einen Filmeditor, eine Kinopolis-Vergünstigung und den Animationsfilm *Elephants Dream*. Gut so! Christian Gürnth

Info: www.atari.de

PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	55%	63%
SOUND	54%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Comport Interactive/Atari	
PREIS	Ca. € 28,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MByte RAM, 300 MByte HD	

Zen Games



Kennen Sie diese dämlichen Minispielchen auf 9Live oder in den Klatschzeitschriften? Genau die, bei denen Ihre Frau oder Freundin plötzlich hängenbleibt, statt auf Fußball umzuschalten oder zu Tittenfotos irgendwelcher B-Prominenten weiterzublättern. Jene Zeitkiller halten Sie in *Zen Games* von sinnvollen Beschäftigungen am Rechner ab. Bei eintöniger Grafik und kaum vorhandenem Sound spielen Sie entweder Hexajong (eine Abwandlung des bekannten Mahjong) oder Ishidoku (wie Sudoku, nur mit Steinen statt Zahlen). Spätestens nach dem dritten Level fragen Sie sich, warum Sie den Zehn-Euro-Schein nicht als Toilettenpapier verwendet haben. Alexander Frank

Info: www.likedynamite.com

PREIS/LEISTUNG	8%	UNGENÜGEND
GRAFIK	19%	37%
SOUND	9%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Like Dynamite	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 40 MByte HD, Win98	

Schweinchen Wilbur



PREIS/LEISTUNG	48%	MANGELHAFT
GRAFIK	37%	42%
SOUND	53%	
STEUERUNG	73%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Diverse	
HERSTELLER	Sega	
PREIS	Ca. € 28,-	
MINDESTENS	900 MHz, 128 MByte RAM, Win 98	

Schweinchen Wilbur und seine Freunde: Entdecke den Bauernhof ist eine Sammlung von Minispielen – Schieberätsel, *Tetris*-Varianten, Ratten-Minigolf (Bild) und so. Manche sind ganz witzig. Erwachsenen schlafen aber Füße, Beine und Unterleib ein. Erstklässler mögen sich unterhalten fühlen, doch selbst die verdienen Respekt. Während der Filmsequenzen zum Beispiel Sprachausgabe statt nur Untertitel. Und deutsche statt englischer Wörter, wenn's ums Buchstabieren geht. Wilbur plärrt übrigens wie der kleine Nils, der Antenne-Bayern-Telefonschreck. Argh! Harald Fränkel

Info: www.sega.de

Sudoku Bondage



PREIS/LEISTUNG	21%	UNGENÜGEND
GRAFIK	9%	10%
SOUND	13%	
STEUERUNG	37%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Grasland/Redfire Soft	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	200 MHz, 32 MByte RAM, 100 MByte HD	



Knackige Logikrätsel mit noch knackigeren, fein verschnürten Mädels zu kombinieren ist entweder die Idee des Jahres oder der größte Unfug seit Einführung des Euro. Auf *Sudoku Bondage* trifft eher das zuletzt Genannte zu. Es gibt keine echten Fesselsexfotos von heißen Frauen, sondern nur gerenderte Bilder von virtuellen Flittchen, die wirklich niemand anmachen. Der ultimative Spielspaßkiller bei *Sudoku Bondage* ist die Vergewaltigung des Sudoku-Spielprinzips, die aus Knobelei ein reines Glückspiel mit unzähligen Frustmomenten macht. Wolfgang Fischer

Info: www.redfiresoft.de

Bauernhof Tycoon



PREIS/LEISTUNG	11%	UNGENÜGEND
GRAFIK	9%	14%
SOUND	7%	
STEUERUNG	20%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Contendo/Bhv	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	300 MHz, 128 MByte RAM, 10 MByte HD	

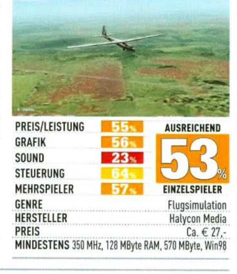
Was passiert, wenn ein Bauer und eine Bäuerin ins Bett gehen? Sie zeugen ein Baby. Und bei Biobauern? Nichts, der Biobauer darf nicht spritzen! Toller Witz, oder? Zumindest ist er weitaus unterhaltsamer als *Bauernhof Tycoon*. Im Spiel züchten Sie Schweine und Schafe. Diese gilt es dann zu scheren, zu schlachten und vor angreifenden Wölfen zu beschützen. Wegen knapp bemessener Zeitlimits sind die späteren Abschnitte der 30 Levels teilweise sehr schwer. Sammeln Sie Punkte beim lieben Gott und spenden Sie die Kohle einer Tierschutzorganisation wie PETA. Christian Gürnth

Info: www.beatgames.de

Sailors Of The Sky

Sie wollten doch schon immer mal mit einem Segelflugzeug durch die Lüfte gleiten, oder? Wir auch nicht. Mit über 40 Fluggeräten fliegen Sie durch neun Szenarien. Besonderen Wert wurde auf eine realistische Thermik gelegt. Nett: Sie können Ihre Webcam so konfigurieren, dass sich der Cockpit-Blick Ihren Kopfbewegungen anpasst. Sonst bietet das Spiel wenig. Die Grafik verdient diesen Namen nicht wirklich und der Sound ist praktisch nicht existent, denn: Segelflugzeuge fliegen ohne Motor und Gefechte gibt es keine. Dennis Blumenthal

Info: www.sailorsofthesky.com



PREIS/LEISTUNG	55%	AUSREICHEND
GRAFIK	56%	53%
SOUND	23%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	57%	EINZELSPIELER
GENRE	Flugsimulation	
HERSTELLER	Halycon Media	
PREIS	Ca. € 27,-	
MINDESTENS	350 MHz, 128 MByte RAM, 570 MByte, Win98	

Bier Tycoon



Drogenbarone haben ein feines Leben. Da in Deutschland die Wetterbedingungen und die angespannte Gesetzeslage den Anbau von Kokain unattraktiv machen, gibt es nun den *Bier Tycoon*. Hier gründen Sie Ihre eigene Brauerei und verticken diese bei uns immer noch legale Droge in ganz großem Stil. Dabei wählen Sie aus drei Szenarien, bauen bis zu 21 Gebäude und rüsten diese mit Zubehör wie Abfüllanlagen aus. Die Möglichkeit, sein eigenes Bier zu brauen, ist nett, aber kein Kaufgrund. Der Erfolg ist meist Glückssache, Kalkulation und Planung ebenso. Sie kaufen besser eine Kiste Gerstensaft und retten damit vielleicht den Regenwald. Dennis Blumenthal

Info: www.biertycoon.blogspot.com



PREIS/LEISTUNG	44%	MANGELHAFT
GRAFIK	48%	42%
SOUND	41%	
STEUERUNG	38%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	700 MHz, 256 MByte RAM, 473 MByte HD	

Ice Pingu



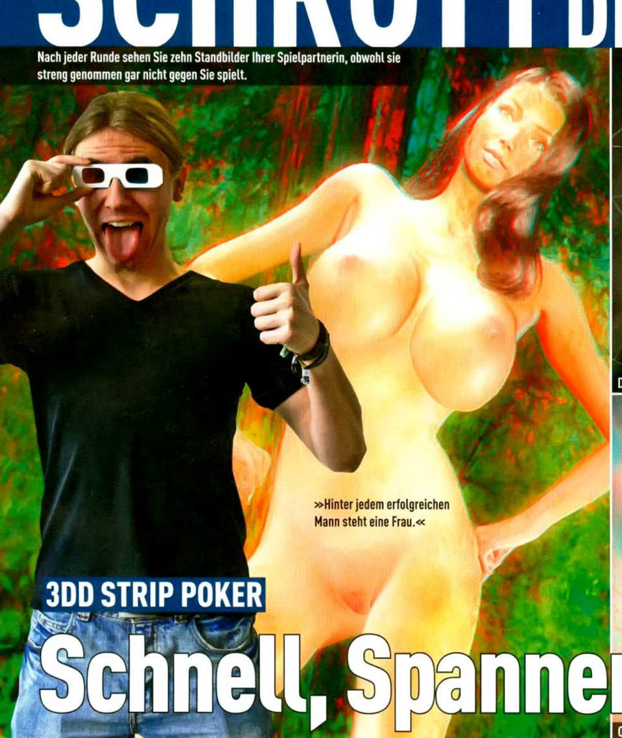
Ice Pingu erzählt die tragische Geschichte eines Pinguins aus der Antarktis, dessen nörgelnde Frau ständig frische Fische verlangt. Um an das begehrte Futter zu gelangen, springt Pingu von Eisscholle zu Eisscholle und muss dabei fiesen Walrossen aus dem Weg gehen. Dies macht wirklich Spaß – würden wir schreiben, wenn *Ice Pingu* ein gutes Spiel wäre. Das ist aber nicht der Fall. Die Grafik ist ein Witz und das Spielprinzip so spannend wie das Sexleben eines Rentners. Sogar die verlangten zehn Euro sind definitiv zu viel. Wir können *Ice Pingu* nicht leiden. Und diese bescheuerte Frau Pinguin kann sich ihr Nudelholz sonst wohin stecken. Lukasz Ciszewski

Info: www.beatgames.de



PREIS/LEISTUNG	15%	UNGENÜGEND
GRAFIK	40%	16%
SOUND	9%	
STEUERUNG	25%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Contendo/Beatgames	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	400 MHz, 128 MByte RAM, 25 MByte HD	

SCHROTT DES MONATS



Nach jeder Runde sehen Sie zehn Standbilder Ihrer Spielpartnerin, obwohl sie streng genommen gar nicht gegen Sie spielt.



Dieses Endbild sahen wir nach weniger als fünf Minuten Spielzeit.



Ohne die Brille sehen Sie die eigentlich scharfe Braut nur verschwommen.

3DD STRIP POKER

Schnell, Spanner!

Wetten, dass Sie diesen Artikel nur deshalb lesen, weil das obige Bild zwei monströse Möpse zeigt?
Eins vorweg: Ihre Sehstärke ist okay und auch unsere Druckerei hat keinen Mist gebaut. Die Bilder wirken verschwommen, weil Sie *3DD Strip Poker* mit einer 3D-Brille spielen. Damit sehen Sie nicht nur aus wie eine Techno-Tunte auf Ecstasy, sondern nehmen Ihre Umgebung auch so wahr. Und die Möpse der Gegenspielerin kommen Ihnen voluminöser vor.

DER PREIS IST HEISS?

Sie bekommen zu Beginn jeder Runde ein Fünferblatt, setzen zwischen einem und 20 Euro, tauschen die Karten und ... das war's. Weder dürfen Sie Ihren Einsatz erhöhen noch sonst irgendwas machen. Die Tante am Bildschrim spielt übrigens gar nicht mit. Sie zeigt sich lediglich alle 100 Euro nackt – und zwar bereits nach der zweiten von sieben Runden. In genau drei Minuten und 48 Sekunden hatten wir das Spiel durch. Zum Vergleich: In Thailand bekommen Sie für den Kaufpreis von *3DD Strip Poker* (15 Euro) eine Ganzkörpermassage, eine warme Mahlzeit und womöglich 'nen Tripper obendrauf. Übrigens: Die Brüste der Dame widersprechen jeglichen Gravitationsgesetzen. Bei dem üppigen Gewicht müssten sie sich eigentlich in Bauchnabelhöhe einpendeln. Dafür gibt es einen Punkt Abzug in der Kategorie „Realismus". Ja, wir nehmen es bei unseren Tests sehr genau! Alexander Frank

Info: www.redfiresoft.de



In der Spielrunde posiert die Frau an einem Grabstein. Warum sie am ganzen Körper Schmutzflecken hat, ist uns schleierhaft.



ALEXANDER FRANK

Ich weiß nicht warum, aber ich stellte mir plötzlich vor, wie tief diese Monstermöpse hängen würden, wenn die Frau das Alter von 40 oder 50 Jahren erreicht. Da könnte man ja einen Knoten daraus binden! Mit Schleifchen! Ach ja: Wenn Ihre Partnerin langes Haupthaar hat, dann kennen Sie bestimmt Frauenbeschwerden wie „Aua, Schatz, du liegst auf meinen Haaren!" Mit 40 lauten solche Sprüche dann wahrscheinlich „Hey, du alter Penner, dein Knie kitzelt meine Brustwarze." Bäh! Warum habe ich das nur gespielt?



3DD Strip Poker

PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	15. Dezember 2006
GENRE	Stimulation
ENTWICKLER	Grasland Productions
VERTRIEB	Redfire Software
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch

MINDESTENS
400 MHz, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte, 300 MByte HD, Windows 95/98/2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Selbstbefriedigung ist Privatsache. Deshalb sollten Eltern und Geschwister nicht anwesend sein.

PREIS/LEISTUNG	18%
GRAFIK	14%
SOUND	7%
STEUERUNG	59%
MEHRSPIELER	–



SPIELSPASSWERTUNG:	100%
So gut wie keine spielerische Herausforderung	-54%
Nur eine einzige Frau	-30%
Nacktbilder nicht animiert	- 9%
Unscharfe Darstellung trotz Brille	- 2%
Unrealistisch große Möpse	- 1%

UNGENÜGEND
Anspruchslos wie kein anderes Spiel, aber die bunte Brille kommt auf Techno-Partys gut an.



EINZELSPIELER

VERGLEICH

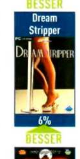
Girls at Work



22%

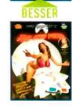
BESSER

Dream Stripper



6%

BESSER



Die eingeborenen Insulaner verehren den Riesenaffen. Das hindert sie aber nicht, King Kong mit Speeren zu malträtieren.

»Hat zu viel Haarmilch getrunken: Dirty Hairy.«

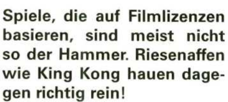
»Aua, ich habe eine Flughautverengung.«

Grafisch hinterlässt *King Kong* gemischte Gefühle. So sehen manche Monster und Umgebungen etwas detailarm aus.

PETER JACKSON'S KING KONG

Behaart aber herzlich!





Spiele, die auf Filmlizenzen basieren, sind meist nicht so der Hammer. Riesenaffen wie King Kong hauen dagegen richtig rein!



Die See ist rau, die Reise beschwerlich. Es sieht fast so aus, als wolle das Meer verhindern, dass die Film-Crew Skull Island erreicht. Als Regisseur Denham und seine Mannschaft endlich an Land gehen wollen, scheint sich die Hölle aufzutun. Teile der Felsküste stürzen ein, reißen einige Boote in die Tiefe. Die Welt färbt sich schwarz. Nach kurzer Zeit erwacht die Gruppe und sucht in der Gegend nach Überlebenden. Plötzlich ertönt ein grelles Keifen, krabbenähnliche Monster greifen an. Mit Pistolen wehrt die Bande die Schalentiere erfolgreich ab. Spätestens jetzt ist klar, dass mit dieser Insel etwas ganz und gar nicht stimmt. Jack, der Drehbuchautor, mutiert von einem Moment zum nächsten zum Monsterjäger Jack. Und Sie, lieber Leser, schlüpfen in Jacks Rolle und werden im weiteren Spielverlauf sogar zum berühmtesten Monster der Filmgeschichte.

DUALES SYSTEM

Peter Jackson's King Kong verfolgt einen überaus interessanten Ansatz. Wie wäre es, wenn man das Abenteuer nicht nur aus der Helden-Perspektive durchlebt? Was wäre, wenn der Spieler in den Monsterpelz schlüpfen kann? Genau das bietet Ubisofts Titel zum gleichnamigen Film. Rund zwei Drittel des Spiels erleben Sie als Jack Driscoll in Form eines Ego-Shooters. Die *King Kong*-Passagen flimmern Ihnen aus der Verfolgerperspektive entgegen. Geübte Spieler dürften das Ende bereits nach sieben Stunden erleben. Wer auf der leichtesten Stufe spielt, sogar noch etwas eher. Aber lieber kurz und heftig als lang und öde! Apropos öde: Generell ist die Optik recht gelungen. Hier und da vermisst man jedoch Details, sowohl in der Umgebung als auch bei den Feinden und Waffenmodellen. Extras sind die Belohnung für erneutes Durchspielen, das alternative Ende lohnt. Fazit: *Peter Jackson's King Kong* ist nicht perfekt, aber verdammt gut. Wer es nicht spielt, ist ein Affe, und wer es spielt, auch ... Christian Gürnth

Info: www.kingkonggame.com



CHRISTIAN GÜRNTH

Ja, das Spiel ist verdammt kurz und einige „Mach Feuer und verscheuche die gegnerischen Hackfressen"-Passagen nerven wie Sau. Aber das ist vollkommen egal, kurz bevor man den Riesenaffen deinstallieren will, bekommt man unglaublich starke Dinge präsentiert: Als wütender Oberaffe Feinde zu vermöbeln, macht Spaß und erinnert mich an meine Zeit auf der Hauptschule. Für läppische zehn Euronen sollte sich *Peter Jackson's King Kong* in jeder Sammlung wiederfinden. Actionspieler bereuen den Kauf sicher nicht!



Peter Jackson's King Kong

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	16. März 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der König der Affen ist ein einsames, armes Schwein. Nichts ist es mit Mehrspieler!

TEST IN AUSGABE
1/2006

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	78%
SOUND	88%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
Wow! Hier jagt ein Höhepunkt den nächsten. Designer Michel Ancel hat es eben drauf.

82% EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Age of Empires: Collector's Edition (Beinhaltet Teil 1 und 2 inklusive Erweiterungen und Soundtrack.)	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	84%	€ 16,-	11/97, 11/98, 11/99
Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes	Adventure	THQ	70%	€ 30,-	11/06
Call of Cthulhu	Action	Ubisoft	75%	€ 16,-	5/06
Die wilden Fußball-Kerle	Action	Ak Tronic	35%	€ 10,-	10/06
Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Take 2	88%	€ 25,-	6/06
Juiced	Rennspiel	THQ	84%	€ 10,-	7/05
Knights of the Temple 2	Action	Atari	83%	€ 20,-	1/06
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Rennspiel	Ak Tronic	81%	€ 10,-	9/06
Sponge Bob Schwammkopf: Film ab!	Adventure	THQ	64%	€ 10,-	3/05
Still Life: Special Edition	Adventure	Dtp	82%	€ 20,-	7/05
The Movies	WiSim	Ak Tronic	84%	€ 10,-	1/06



Juiced


Still Life: SE


The Movies



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

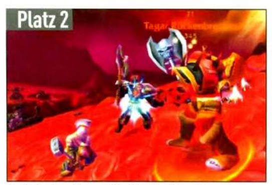

Platz 1

Gothic 3 ist einfach nicht totzukriegen. Sie lieben das Spiel und huldigen ihm – Platz 1.

Ballliebhaber ...

... befinden sich auch unter unseren Lesern. Wie sonst wäre es zu erklären, dass sich *Pro Evolution Soccer 6* als einziges Sportspiel in den Charts behaupten kann? Vielleicht hängt der Erfolg von unserer „PC ACTION schlägt dich"-Aktion ab, deren Verlauf Sie im E-Sport-Segment nachlesen können.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
2	▲ (5)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
3	▲ (13)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
4	▲ (9)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
5	▼ (4)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
6	▼ (2)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
7	▲ (8)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
8	▼ (7)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
9	▲ (11)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
10	▲ (15)	Rainbow Six: Vegas	2/2007	89%	Ubisoft
11	▲ (12)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
12	▲ (14)	Half-Life 2	12/2004	91%	Valve
13	▼ (10)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
14	▼ (3)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
15	▼ (6)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks


Platz 2

Dank der Erweiterung *The Burning Crusade* wurden neue Inhalte ins Spiel eingefügt. Das rockt Sie weg!


Freak Out

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Termin
Die Siedler 2: DnG - Wikinger	Ubisoft	22. Februar
Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Electronic Arts	1. März
Freak Out	Jowood	28. Februar
Fußball Manager 07: Verlängerung	EA Sports	23. Februar
Galactic Civilizations 2: Dark Avatar	Stardock	Februar
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	8. März
Rotlicht Tycoon 2	Rondomedia	Februar
Simon the Sorcerer: Chaos i. d. h. Leben	RTL	23. Februar
Stromberg: Büro ist Krieg	HMH	22. Februar
Trackmania United	Koch Media	23. Februar

Saw 3

»Manche übertreiben es mit Piercings.«

Wie von Vorgängern gewohnt, sind die „Prüfungen" des Killers nichts für schwache Nerven.

Die Zutaten für den dritten Teil des Schockers: mehr Gewalt, mehr Ekel, weniger Inhalt.

HORROR | Eigentlich gab der Killer aus *Saw* am Ende des zweiten Teils den Löffel ab – unheilbarem Krebs und Verletzungen sei Dank. Da seine perversen Gewaltspielchen jedoch ein Millionenpublikum lockten, reanimierten die Macher den durchgedrehten Mörder für einen weiteren Auftritt. Jedenfalls erlebt der Killer noch einnmal seine letzten Stunden, diesmal im Krankenbett. Seine „Auszubildende" Amanda (ebenfalls aus den Vorgängern bekannt) entführt indes die Ärztin Lynn und zwingt sie, den krebsleidenden alten Sack am Leben zu halten. Und zwar solange, bis Jeff – ein weiteres entführtes Opfer – ein paar sadistische Aufgaben gelöst hat. Entfernt sich Lynn zu weit von ihrem Patienten oder sinkt dessen Puls auf null, reißt ein Sprengsatz der Chirurgin den Kopf ab. Wie originell.

GEWALT ALS MITTEL ZUM ZWECK

Die gute Nachricht: Für Kenner von *Saw* und *Saw 2* klärt der dritte Teil offene Fragen seiner Vorgänger auf. Das war's aber schon mit positiver Kritik. Die ersten beiden Teile der Horror-Trilogie sorgten bei den Zuschauern für offene Münder und erhoben sich dank ihres Überraschungsfaktors zu einem Markenzeichen der Serie. Bei *Saw 3* steuert die Handlung indes auf ein vorhersehbares und langweiliges Finale zu. Die Produzenten locken mit zehn Sekunden langen Nahaufnahmen der von einer Kreissäge durchbohrten Schädeldecke des noch lebenden Killers. Überhaupt verzichten die Macher aus irgendwelchen Gründen fast gänzlich auf Schockmomente und setzen stattdessen auf Ekel. Abgetrennte Körperteile, zerquetschte Gliedmaßen oder eben Operationen am offenen Schädel ziehen noch mehr als die vorangegangenen Filme der Reihe an der Gewaltschraube. So mancher Zuschauer mag sich nach *Saw 3* übergeben. Ob das an den schonungslos in den Vordergrund gedrängten Gewaltexzessen oder an der profanen Handlung liegt, bestimmt seine persönliche Schmerzgrenze.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 108 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



»Sinnlos: Rundum-Mikrofon.«

Amanda, die Helferin des Mörders, verpasst der Ärztin Lynn Denlon ein Sprengstoff-Halsband.

»Peinlich: bei der Morgengymnastik einschlafen.«

Ein Opfer hängt gefesselt in einem Kühlraum. Nur Jeff (rechts), die Marionette im Spiel des Killers, kann es retten.



Lucky # Slevin



Wie in *Pulp Fiction*: Zwei Gangster kommen in die Wohnung.



Bruce Willis spielt den Mörder Goodkat.

»Dringend nötig: Tapetenwechsel.«

Slevin erwischt seine Freundin mit einem anderen.

Merkwürdig: Ein Film voller Hollywood-Stars, der hierzulande nicht im Kino lief.

THRILLER | Wissen Sie, was ein „Kansas City Shuffle" ist? Nein? Keine Sorge, für diese und andere essenzielle Fragen des Lebens und Sterbens liefert *Lucky # Slevin* (die Raute spricht sich „Number") Antworten. Der Film lebt von durchweg gelungener Schauspielleistung samt feiner Dialoge und einer intelligenten Handlung. Slevin (Josh Hartnett) besucht einen Freund in New York. Dort angekommen, verwechseln ihn zwei rivalisierende Gangsterbosse mit seinem Kumpel. Unangenehm, denn dieser hat hohe Geldschulden bei den beiden. Herauszuheben ist Bruce Willis, der einen unglaublich coolen Auftragsmörder spielt. Sogar die geschnittenen Szenen sind eine Klasse für sich. Nur die gnadenlose Selbstjustiz im Rahmen des Verwirrspiels ist vielleicht nicht jedermanns Sache.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 106 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

Windtalkers Director's Cut



Joe Enders (Nicolas Cage, rechts) feuert auf japanische Soldaten.

Dieser Film ist wie eine Kinofassung von *Medal of Honor: Pacific Assault*.

ACTION | John Woo dreht nicht nur wilde Handkanten-Filme und mischt beim PC-Spiel *Stranglehold* mit. 2002 kam sein brutales Zweiter-Weltkriegs-Epos *Windtalkers* in die Kinos. Sieg oder Niederlage der Amerikaner gegen die Japaner hängt von einem neuen Funkspruch-Code ab, der auf einem Navajo-Dialekt beruht. Sergeant Joe Enders (Nicolas Cage) bekommt den Auftrag, Leibwächter für einen der indianischen Code-Sprecher zu spielen. Und ihn zu töten, bevor er dem Feind in die Hände fällt – eine psychische Belastungsprobe. Die neue Century 3 Cinedition liefert Ihnen die 128-minütige Kinofassung, einen 147 Minuten langen Director's Cut und eine Bonus-DVD. Vorbildlich. Da fällt kaum auf, dass der Film außer derb in Szene gesetzte Massenschlachten wenig inhaltliche Substanz bietet. Selbst Woos ansonster üblicher Stil ist bei diesem Film kaum noch zu erkennen. Sogar die weißen Tauben fehlen, sein Markenzeichen. Wer bei Messern in Bäuchen oder abgetrennten Gliedmaßen nicht weggucken muss, wird dennoch sehr gut unterhalten.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 147 Minuten
WERTUNG: GUT



Das Omen

Horror | Am 6.6.2006 kommt der Leibhaftige höchstpersönlich auf die Erde. Und zwar als kleines Kind, das zwar ganz schön böse guckt, aber dennoch einen niedlichen Eindruck erweckt. Zumindest, bis Menschen in seiner Nähe auf mysteriöse Weise umkommen ... Gelungener Teufelsritt mit einigen Schwächen. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 110 Minuten
WERTUNG: GUT



Die nackte Pistole!

Komödie | Fans von *Die nackte Kanone*, aufgepasst! Vor der berühmten Klamauk-Trilogie mimte Leslie Nielsen den trotteligen Detektiv Frank Drebin in einer sechsteiligen TV-Serie. Diese gibt es jetzt auf DVD. Zwar kommen die 20-minütigen Episoden nicht an die Kinofilme heran, für einen Lacher sind sie dennoch gut. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 145 Minuten
WERTUNG: GUT



Tokyo Zombie

Horror-Komödie | Achtung, Klamauk! Aus einem riesigen Müllberg in Tokio kriechen Zombies. Ein glatzköpfiger Ji-Jitsu-Meister und sein Schüler mit Afrofrisur versuchen zu überleben. Zwischen dem trashig-genialen Anfang und dem gelungenen Schluss müssen Sie einen sehr schnarchigen Mittelteil ertragen. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 104 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



Hostel

Horror | Perversion mit Niveau. Ähnlich wie in *From Dusk till Dawn* beginnt die Geschichte um ein Urlauber-Trio harmlos, endet aber unvermittelt in einem Meer aus Blut. Ein echter Geheimtipp, genau wie die englische Tonspur mit einigen Sätzen auf Deutsch. Der 18er-Fassung fehlen sechs Sekunden – vernachlässigbar. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE ca. 90 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



Incubus

Light Grenades | Brandon Boyd ist wirklich zu beneiden. Er ist Sänger einer weltbekannten Rockband, sieht aus wie aus dem Ei gepellt und scheffelt mehr Kohle als der gesamte Ruhrpott. Auch auf dem neuen Incubus-Werk zeigt sich der Schönling in Hochform und ächzt und raunt sich durch frickelige Indierock-Perlen mit eingängigen Refrains. Im Gegensatz zu den Vorgängeralben zeigen sich die Kalifornier um einiges verspielter, ohne sich in Sperenzchen zu verlieren. Dank Kultproduzent Brendan O'Brien haben die Jungs einen bombigen Sound. (RW)

LABEL Columbia/Sony BMG
WERTUNG: GUT

Sparta



Threes | Nach der Trennung der Erfolgskombo At the Drive-in teilten sich die Musiker in zwei neue Bands auf. Während The Mars Volta von Anfang an abräumte, kam Sparta nicht so recht aus den Startlöchern. Mit dem dritten Album *Threes* zeigen die Herren rund um Ex-Band-Gitarrist Jim Ward, was sie draufhaben, und liefern ein Meisterwerk voller potenzieller Single-Kandidaten ab. Obwohl der Wind klar aus der Emo- und Post-Hardcore-Ecke weht, dürften die harmonischen Kompositionen auch dem Massenpublikum zusagen. (RW)

LABEL Point Music/Hollywood
WERTUNG: SEHR GUT



Mos Def

True Magic | „Mr. President's a natural ass, he out treating brothers worse than they treat the trash" – Angesichts der Katrina-Katastrophe wirft Mos Def in seinem Lied „Dollar Day" George W. Bush vor, die schwarze Bevölkerung schlechter zu behandeln als Müll. Seit Jahren sorgt der New Yorker Musiker und Schauspieler für soulige und anspruchsvolle Hip-Hop-Klänge mit Aussage. *True Magic* bleibt dieser Linie treu. Blöd: Cover und Booklet gibt's erst bei der erweiterten Fassung im Frühjahr. (LC)

LABEL Geffen/Universal
WERTUNG: SEHR GUT

James Brown



Gold | „Uh ah I feeeeel good didldidldidldie", wer kennt den Groove-Hit des Herren mit der eigenwilligen Frisur nicht? Diesen und 20 weitere Tanz-Kracher finden Sie auf dem Best-of-Album *Gold* von Funk- und Soul-Gott James Brown. Und damit die Partie noch besser wird, hat Universal den Sound der Originalbänder digital aufpoliert, ohne den Mix zu verändern. Zu dem CD-Doppeldecker gibt es außerdem ein herrliches Booklet mit sahnigen Bildern rund um den jüngst verstorbenen Zappel-Papst. Unbedingt kaufen! (RW)

LABEL Polydor/Universal
WERTUNG: HERAUSRAGEND



Bloc Party



»Drei Männer sehen schwarz.«

Sänger und Komponist Kele Okereke (links) posiert mit seiner Band Bloc Party für das neue Album.

Mit ihrem zweiten Album zeigen die Engländer ihr wahres Gesicht. Düster, melancholisch – und dennoch drohen sie vor roher Energie zu zerbersten.

A WEEKEND IN THE CITY | Nach dem umwerfenden Erfolg des Debüts *Silent Alarm*, das sich weltweit über eine Million Mal verkaufte, lernten die vier Londoner den harten Alltag des Musikgeschäfts kennen: zwei Jahre Mammut-Tour über den gesamten Erdball, Interviews und Fernsehauftritte en masse. Erst Ende November schlugen die völlig ausgelaugten Burschen wieder zu Hause auf. Verschnaufpause? Neee! Bereits nach wenigen Tagen juckte es die Truppe rund um den farbigen Frontmann Kele Okereke dermaßen in den Fingern, dass sie sich sofort wieder ins Studio begaben und mit den Aufnahmen zu *A Weekend in the City* begannen. Woher nehmen die Herren diese Energie? Kokain vielleicht? Obwohl sich einige Liedtexte mit der tödlichen Droge befassen, beteuert das Quartett, dass sie nichts mehr mit dem Zeug zu tun hätten und lediglich Stellung gegen den gestiegenen Kokainkonsum der Londoner Untergrundszene beziehen wollen. Überhaupt zeigt sich Bloc Party auf dem zweiten Album fast schon entwaffnend ehrlich. In den meisten der elf Titel verarbeitet die Band eigene Ängste und Schwächen und verpackt sie in krachige Gitarrenriffs, gekrönt von einem glasklaren Gesang voller Selbstsicherheit. Genau diese Widersprüche machen die Musik von Bloc Party so unverkennbar. Jedes Stück ist ein Kampf zwischen süßer Melancholie und unterschwelliger Wut. Produzent Jacknife Lee (U2, Snow Patrol) verpasste dem Werk einen fetten, ungeschliffenen Sound, der die Gefühlsausbrüche deutlich unterstreicht. Entstanden ist eine herrliche Achterbahnfahrt durch die menschliche Psyche. Steigen Sie ein! Ralph Wollner

LABEL V2/Rough Trade
WERTUNG: SEHR GUT



Eisbrecher

»Fehlgeschlagene Nordpol-Expedition.«

Von links: Komponist Noel Pix und Sänger Alexx Wesselsky.

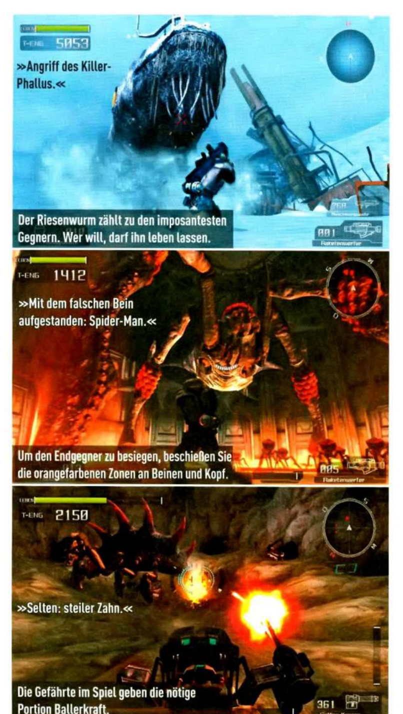
LABEL AFM-Records
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Rammstein veröffentlicht einfach zu wenig Lieder. Wer mehr braucht, kauft Eisbrecher.



ANTIKÖRPER | „Ich muss mir wieder weh tun, weil nur der Schmerz mich heilt", schmettert Ex-Megaherz-Sänger Alexx Wesselsky dem Hörer entgegen. Das neue Album *Antikörper* bietet Industrial-Metal für gemütliche Winterabende im Sado-Maso-Klub. In 13 Stücken kotzt er der Welt sein Leid vor die Füße. Käufer der Limited Edition kommen in den Genuss eines Bonustracks und eines Videos. Serviert im Digi-Pack. Das lohnt sich! Glatt als Gedichte durchgehen könnten die ansprechenden deutschen Texte. Die klasklare Produktion der gesamten Scheibe stößt mit ihren brutalen Gitarrenriffs das Tor zu Ihrer dunklen Seite auf. Headbangen erwünscht! Anspieltipp: Leider, Track 3. Joachim Hesse/Ralph Wollner

Lost Planet: Extreme Condition



Der Riesenwurm zählt zu den imposantesten Gegnern. Wer will, darf ihn leben lassen.

Um den Endgegner zu besiegen, beschießen Sie die orangefarbenen Zonen an Beinen und Kopf.

Die Gefährte im Spiel geben die nötige Portion Ballerkraft.

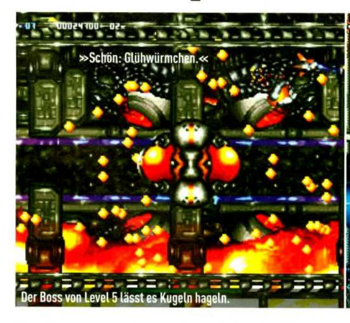
Der Vorzeige-Shooter für die Xbox 360 ist indiziert, als Ersatz gibt es dieses coole Stück Software.
ACTION | Hauptsache, es kracht. Das ist das Motto von *Lost Planet*. Der Spieler ballert und rennt über einen unwirtlichen, mit Schnee bedeckten Planeten. Die Gegner: Außerirdische, genannt Akriden. Bei den Schneepiraten und ein paar Soldaten stehen Sie ebenfalls auf der Todesliste. Damit Ihr Recke nicht den Eskimo-Tod erleidet, müssen Sie seinen Thermoanzug mit wärmender Energie aufladen. Am meisten Freude bringt es, sich hinter das Steuer von Kampfrobotern zu klemmen. Die Gefechte sind gerade am Anfang der elf Missionen enorm spannend und Hiroshima ist nichts gegen die Explosionen in *Lost Planet*. Doch wo viel Licht ist, ist auch Schatten. Oder besser Rauch, der zwar toll aussieht, Ihnen aber gern mal die Sicht verdeckt. Auch nervt es, bei Treffern hinzufallen: Ihr Held steht nämlich genauso schnell auf wie ein Gehbehinderter, dessen Rollstuhl gestohlen wurde. Für ein paar Euro mehr gibt es eine Special Edition mit Bonus-DVD.

Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Capcom
WERTUNG:	GUT

Last Hope



Der Boss von Level 5 lässt es Kugeln hageln.



Ein großer Gegner verfolgt das Spieler-Raumschiff.

Das Dreamcast ist tot, lang lebe das Dreamcast! Ballern Sie sich durch das All!
ACTION | Aus Hannover kommt der 2D-Shooter und zugleich Neo-Geo-Umsetzung *Last Hope*. Mit einem Raumschiff ballern Sie sich durch sechs horizontale Levels. Jedes bestückt mit einem schlecht gelaunten Bossgegner. Die passende Taktik für einen Sieg über diese Riesen auszutüfteln gehört zu den Höhepunkten des Spiels. Der Tiefpunkt ist allerdings der unmenschliche Schwierigkeitsgrad. Wer auch nur minimal von der idealen Flugroute abweicht, stirbt. Frustrierend. Doch alleine wegen der hübschen Hintergründe empfehlen wir 2D-Nostalgikern das Spiel. Tipp der Redaktion: Level 5.

Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	NG:DEV.TEAM/redspotgames
WERTUNG:	GUT



Call of Duty 3

Ego-Shooter | Da weint der PC-Spieler: *CoD 3* gibt es nur für Konsole. Verschmerzbar ist das allenfalls, weil die Missionen des aktuellen *Call of Duty* lieblos aneinandergereiht wirken. Die intensiven und gut aussehenden Ballereien sind aber einen Abstecher wert. Übrigens: Teil 4 für PC ist bereits in der Mache. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Treyarch/Activision
WERTUNG:	SEHR GUT



Okami

Action-Adventure | Wer den rund 20-minütigen, nicht abbrechbaren und öden Vorspann übersteht, darf sich freuen. In Gestalt eines weißen Wolfs erleben Sie eines der schönsten Abenteuer für PS2. Per Pinselstrich lösen Sie Rätsel und befreien die Landschaft von bösen Monstern. Auch für Einsteiger geeignet! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Clover/Capcom
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



God Hand

Action | In *God Hand* spielen Sie nicht Ex-Fußball-Profi Maradona, sondern einen Held mit Zauberarm. Mit dem prügeln Sie alle Gegner windelweich und streifen durch die Western-Landschaft. Technisch anspruchslos und spielerisch altbacken, fesselt das Spiel dennoch durch schräge Feinde und enorm viele Schlagkombinationen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Clover/Capcom
WERTUNG:	GUT



Legend of Zelda: Twilight Princess

Action-Adventure | Im Angesicht der Nachfolgekonsole Wii ist die Lebenszeit des Gamecube abgelaufen. Nintendo verabschiedet sich vom Plastikwürfel mit einem exzellenten Abenteuer des Knobel-Elfen Link. Ideenreicher lassen sich Königreich Hyrule und Prinzessin Zelda kaum retten. Toll! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Gamecube
HERSTELLER	Nintendo
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Spiele Download

Einzelne Spiele zum direkten Herunterladen auf Ihren PC

ARMA
ARMED ASSAULT
Das neue Meisterwerk der "Operation Flashpoint"-Macher

Nur 37,98 €

KAUFEN & RUNTERLADEN

Jedes Spiel in nur 2 Std.* auf Ihrem PC

*bei einer 6 MBit/s. Verbindung

WEITERE GAMES ZUM KAUFEN & RUNTERLADEN:

DIE RÖMER

RUNAWAY 2 the dream of the turtle

»Und genau deswegen sind Tampons so wichtig.«

In einem verschmutzten Raum schlurfen grausige Zombies auf uns zu. Hier lassen wir besser unsere Waffe sprechen.

HALF-LIFE 2

Da kommt was auf dich zu!

Das deutsche Modder-Team Envisioned schickt demnächst ein atmosphärisch dichtes Werk ins Rennen.

INFILTRATION | Made in Germany bezeichnet kein ekelhaftes Tier, dass die Deutschen in Angst und Schrecken versetzt, sondern ist Englisch und wies früher auf echte Qualitätsarbeit hin. Wenn das auch heute nicht mehr immer der Fall ist, könnte diese Aussage im Mod-Bereich bald wieder zutreffen. Denn es befinden sich einige heiße Eisen aus deutscher Hand im Feuer. Eines davon nennt sich *Infiltration* und erzählt die Geschichte, wie es nach *Half-Life 2: Episode One* weitergeht.

COMIC-SPIEL

Schon zu Beginn entdecken Sie eine Besonderheit, die diese Mod hervorhebt. Ähnlich wie in *Max Payne 2* erzählen Comic-Strips die Geschichte. Diese machen einen sehr professionellen Eindruck und bestimmen die ansonsten düstere Atmosphäre des Spiels, denn die Combine haben sich mal wieder etwas besonders Fieses einfallen lassen. Mittels Chips kontrollieren Sie die Menschen. Da es sich dabei nicht um die Sorte aus Kartoffeln, sondern um eine Silikonvariante handelt, die die Fieslinge direkt ins Gehirn implantieren, können Sie das natürlich nicht dulden. Deswegen greifen Sie – wie sich das für *Half-Life 2* gehört – zu den Waffen und ziehen in die Schlacht. Der Levelaufbau braucht sich keinesfalls hinter dem des Hauptspiels zu verstecken und verspricht spannende Erlebnisse. Obwohl sich *Infiltration* sehr am Hauptspiel orientiert, hat es das Team Envisioned geschafft, eine einzigartige Atmosphäre zu schaffen. In den nächsten Monaten kümmern sich die Modder um den Feinschliff und wollen Programmfehler beheben. Wir sind jedenfalls schon gespannt, was uns das deutsche Modder-Team Feines präsentiert. Andreas Bertits

Info: www.hl2-infiltration.de.vu



Die fiesen Combine sind auch wieder mit von der Partie und stellen sich uns entgegen. Drei haben wir bereits erledigt.

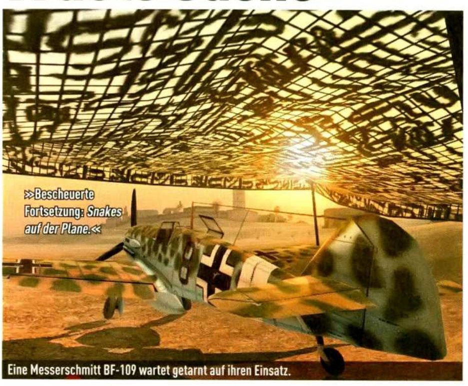
»Synchronschwimmer: Trockenübung.«

»Kann keiner leiden: Pantomimen.«

In der U-Bahn-Station lauern Combine, denen wir ordentlich einheizen, um den Zug nicht zu verpassen.

BATTLEFIELD 2

Wüste Sache



Eine Messerschmitt BF-109 wartet getarnt auf ihren Einsatz.

Noch heben Sie mit der Mod *Forgotten Hope 2* nicht in Kämpfe des Zweiten Weltkriegs ab. Aber in absehbarer Zeit.

FORGOTTEN HOPE 2 | Fans der *Battlefield 1942*-Modifikation *Forgotten Hope* laufen sicher schon so nervös auf und ab, als müssten sie dringend austreten. Denn *Forgotten Hope 2* für *Battlefield 2* nähert sich mit großen Schritten der Veröffentlichung. Das Team will den Krieg in der Wüste dieses Mal noch realistischer rüberbringen und dazu alle Möglichkeiten von *Battlefield 2* nutzen. In frühestens sechs Monaten stürzen Sie sich in die Schlachten des virtuellen Zweiten Weltkriegs. Andreas Bertits

Info: http://forgottenhope.bf1942files.com

In diesem pompös eingerichteten Zimmer suchen Sie später nach Wertgegenständen.



DOOM 3

Zwangsräumung

Als Dieb stehlen Sie sich bald wieder des Nachts durch die opulenten Villen einer mittelalterlichen Stadt.

THE DARK MOD | Durch ein antiquiertes Kaff zu schleichen und Edelmänner Ihres Hab und Guts zu berauben, kennen Sie sicher aus der *Thief*-Serie. Genau daran orientiert sich *The Dark Mod*, eine Modifikation für *Doom 3*. Zunächst möchte das Team jedoch keine spielbare Kampagne veröffentlichen, sondern nur Werkzeuge, mit denen andere Modder arbeiten können. Ist dies geschafft, geht es aber tatsächlich an ein Spiel. Bereits jetzt lassen die ersten Bilder einem das Wasser im Mund zusammenlaufen. Die düstere Atmosphäre macht einen sehr professionellen Eindruck. Das Team geht derzeit davon aus, die Mod nicht vor Ende des Jahres zu veröffentlichen. Andreas Bertits

Info: www.mindplaces.com/darkmod

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Australian Forces 1.0	409 MByte	www.users.on.net/~arkanis/bf2		SEHR GUT
MCC	69 MByte	ww.modderscentral.com		GUT
Operation Peacekeeper 0.18	549 MByte	www.opkmod.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 1942				
Battlefield 1918 2.7	195 MByte	www.battlefield1918.de/news		SEHR GUT
Eve of Destruction 0.6	835 MByte	www.eodmod.com/forum/portal.php		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
Sandbox2142 Beta 2	7 MByte	http://labs.elxx.net		GUT
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2				
Battles of Gondor 3.2	54 MByte	ttp://battlesofgondor.the3rdage.net/index.htm		GUT
DOOM 3				
Commander Doom	6 MByte	http://dungeondoom.d3files.com	Seite 120	SEHR GUT
Ground Zero Protoype 3.1	126 MByte	www.doom3maps.org	Seite 116	GUT
Killing Shift	3,9 MByte	www.doom3maps.org	Seite 116	SEHR GUT
FACES OF WAR				
Doolittle More Entities 0.31	21 MByte	http://home.earthlink.net/~dbircsak/fow		GUT
FAR CRY				
Matto4 1.1	48 MByte	http://fc-kartografen.de.vu		GUT
F.E.A.R.				
Coop Warfare 0.6	272 MByte	http://coopwarfare.fearmaps.com		SEHR GUT
GOTHIC 2				
Vulcano Quest	59,3 MByte	www.worldofgothic.de	Seite 117	SEHR GUT
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS				
Gostown Paradise HQ 0.04	216 MByte	www.closed-eyes-area.com		GUT
HALF-LIFE				
Dark Territory	225 MByte	http://drkterritory.jino-net.ru		GUT
Earth's Special Forces Open Beta	234 MByte	www.esforces.com		GUT
Hostile Intent 1.5	158 MByte	www.hostileintent.org		SEHR GUT
Natural Selection v3.2 Beta2	160 MByte	www.unknownworlds.com/ns		HERAUSRAGEND
Opposing Force Coop	28 MByte	www.hlcoop.clan.pro		SEHR GUT
Poke646:Vendetta	71,8 MByte	www.poke646.com	Seite 122	HERAUSRAGEND
HALF-LIFE 2				
Blockstorm	54,5 MByte	http://sdk-project.com	Seite 119	SEHR GUT
HL2: Runes Beta 1	28 MByte	http://drifter.clawz.com		SEHR GUT
Insects Infestation 1.0.5	385 MByte	http://ii.hl2files.com	Seite 116	SEHR GUT
Iron Grip 1.3	297 MByte	http://isotx.com		SEHR GUT
Obsidian Conflict 1.23	6 MByte	www.obsidianconflict.com		SEHR GUT
Pirates, Vikings & Knights 2 1.1	236 MByte	www.pvkii.com	Seite 114	HERAUSRAGEND
SMOD Tactical Delta 4	480 MByte	www.smod-tactical.com		SEHR GUT
Synergy Beta 2.2	7 MByte	http://synergymod.com		SEHR GUT
MAX PAYNE 2				
Remnant: The Reckoning	56 MByte	http://mods.moddb.com/8449/remnant-the-reckoning		SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Asylum: A bet, a corpse	32,6 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
From Within: An Unkn. Enemy - Prologue	4 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
Pirate Cards	17,8 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
Tragedy in Tragidor	105 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
QUAKE 4				
Open Coop Techdemo 2	11 MByte	www.doom3maps.org	Seite 116	GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Stargate Empire Beta 2	84 MByte	www.stargateeaw.de		GUT
Ultimate Empire At War 3.2.2	13 MByte	www.ultimate-eaw.com		SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Deathball 2.4p	51 MByte	www.deathball.net		SEHR GUT
Furious Steals v1	16 MByte	http://furious.spadgos.com		SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*.
Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles!
Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Im Sand vergraben: Pornodarsteller.«

shandyman99 - About To Be Pushing Up The Daisies

Im Wüstenfort stürmt dieser Ritter auf uns zu. Sein Schwert verursacht großen Schaden und der Kerl hält dank seiner Rüstung sehr viel aus.

HALF-LIFE 2

Das sticht ins Auge!



***Pirates, Vikings & Knights 2* sieht nicht nur klasse aus, die schnellen Kämpfe machen auch unheimlich Spaß.**

PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2 | Yohoho und 'ne Buddel voll Rum! Nein, wir berichten hier nicht über ein *Fluch der Karibik*-Spiel, obwohl auch in *Pirates, Vikings and Knights 2* Augenklappenträger mit von der Partie sind. Anders als in den Filmen mit Johnny Depp, kriegen Sie hier auch garstige Wikinger und Ritter in strahlenden Rüstungen zu sehen. Und das Beste: Sie entscheiden, auf welcher der drei Seiten Sie stehen.

PARTEIENTAG

Im Gegensatz zu Wiki, dem kleinen schwulen Zeichentrick-Wikinger, hauen die Nordmänner in dieser Mod ordentlich zu. Die Piraten dagegen sind flinker und hinterhältiger. Immerhin werfen Sie mit Fässern, in denen sich kein Rum, dafür aber Pulver befindet, das schnell explodiert. Die edlen Ritter halten dank ihrer Rüstungen am meisten aus. Für welche Seite auch immer Sie sich entscheiden, die Kämpfe der drei Parteien haben es ordentlich in sich. Die Fraktionen unterteilen sich ferner in Berufe, die Ihnen andere Waffen in die Hand drücken, etwa für den Fern- oder Nahkampf.

HAU REIN

Wer nun glaubt, bei *Pirates, Vikings & Knights 2* handelt es sich um ein reines Deathmatch-Spiel, der unterliegt einem so peinlichen Irrtum wie es einem großen deutschen Boulevard-Blatt bei der Bezeichnung von Final Fantasy 7 als „Killerspiel" passiert ist. Denn im Modus „Booty" klappern Sie die Gegend nach Schatzkisten ab, die Sie in Ihre Festung schleppen. Natürlich versuchen die anderen Teams dies auch. Die daraus entstehenden Streitigkeiten lassen sich aber nicht durch Diskussionen beilegen. Ordentliche Kämpfe bestimmen hier, wer den Sieg innerhalb eines Zeitlimits davonträgt. Das Stürmen der gegnerischen Basis bereitet dabei besonders Laune. Noch etwas schneller stellt sich „Booty Tag" dar. In die-



In einem Tunnel treffen ein Wikinger und ein Ritter aufeinander. Ein harter Kampf.



Ein Wikinger stürmt in den Hof der Burg. Die Ritter erwarten ihn schon mit gezogenen Waffen.

sem Modus kloppen Sie sich um eine einzige Kiste auf der Karte. Verstecke und Abkürzungen erleichtern es den Findern, diese ins Lager zu karren. Trotzdem versuchen die Gegner natürlich, Ihnen das Ding abzuluchsen. Während eine Mannschaft die Truhe ihr Eigen nennt, tickt eine Uhr gen null. Das Team, das die Kiste besitzt, wenn die Zeit abgelaufen ist, hat gewonnen. Der Modus „Territory" hat es ebenfalls in sich. Jedes Team hält ein oder mehrere Gebiete auf der Karte und verteidigt sie gegen die Widersacher. Je mehr Spieler aus der eigenen Mannschaft im zu haltenden Ort verweilen, desto schneller läuft die Zeit ab und desto früher erringt sie den Sieg. Daneben existiert noch der allseits beliebte „Team-Deathmatch-Modus". Sie können sich bestimmt vorstellen, wie ausufernd die Kämpfe geraten, treten nicht zwei, sondern gleich drei Parteien gegeneinander an. Und genau darin liegt auch der Reiz des Spiels. Verbünden Sie sich mit einem Team oder handeln Sie auf eigene Faust? Fallen Sie einem Partner in den Rücken? Nur der, der taktisch klug entscheidet, kommt voran!

STRATEGISCH KLUG

Hört sich soweit doch schon richtig gut an, oder? Aber wie das bei PC ACTION und ersten sexuellen Erfahrungen so ist, es kommt noch besser. Denn simples Draufhauen hat in *Pirates, Vikings & Knights 2* meistens weniger Erfolg als überlegtes Handeln. Im Kampf blocken und parieren Sie auch Schläge oder setzen taktisch geschickt Spezialattacken ein. Als Wikinger verfallen Sie dabei wie Ottfried Fischer beim Anblick eines Gratis-Buffets in den „Berserker"-Modus und nieten alles um, was Ihnen in die Quere kommt. In dieser Verfassung erhalten Sie zwar mehr Kraft und mehr Lebenspunkte, das alles verlieren Sie aber, lässt die Wut nach – unter Umständen bedeutet es sogar, dass Sie mehr Lebenspunkte einbüßen, als Sie eigentlich hatten. Man muss eben manchmal Opfer bringen. Der Ritter wiederum kann einen gewaltigen Rundumschlag ausführen, der jedermann in Reichweite erwischt. Die Piraten dagegen springen mit gezogenem Säbel auf den Kontrahenten zu.

... UND WEITER GEHT ES

Mit *Pirates, Vikings & Knights 2* erleben Sie sehr spannende Team-Schlachten in einem interessanten Szenario. Die Spielmodi sind abwechslungsreich und schnell und vor allem der Kampf zwischen drei Teams macht diese Modifikation zu etwas Besonderem. Über 15.000 Downloads und im Schnitt 500 Spieler auf 60 Servern sprechen dafür, dass den Machern hier ein besonderes Spiel gelungen ist. Natürlich ruhen sich die Modder nicht aus, sondern basteln fleißig an neuen Versionen, die nicht nur Programmfehler beheben sollen, sondern auch neue Berufe und Spielmodi einfügen. Geplant sind unter anderem „Slay the Dragon", wo Sie im Team gegen einen riesigen Drachen zu Felde ziehen, und „Pillage": Da räuchern Sie Orte auf einer Karte aus – wie es sich für Piraten gehört, die zu viel Rum intus haben! Andreas Bertits

Info: www.pvkii.com

Half-Life 2: Pirates, Vikings & Knights 2

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	236
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

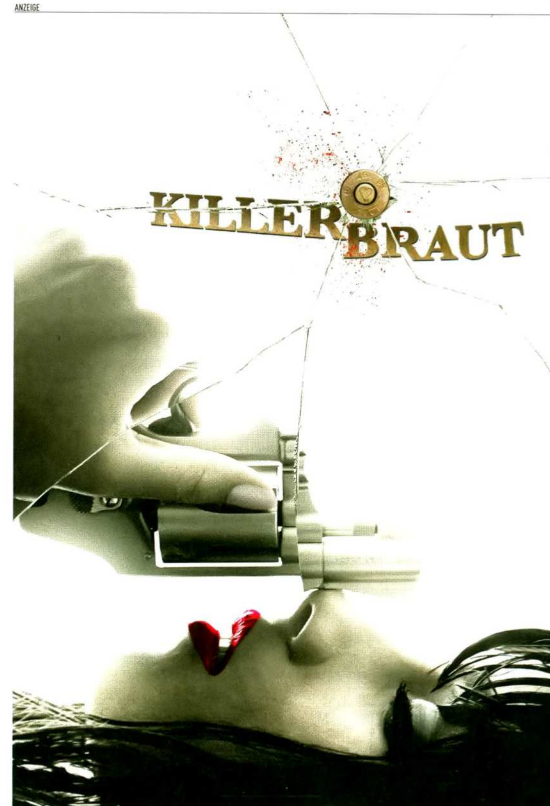


In einem unterirdischen Gang feuert ein hinterhältiger Pirat auf einen Ritter.



Dieser Pirat darf sich gleich verabschieden, denn ein Wikinger rammt ihm von hinten eine Axt in den Rücken.

Ein Pirat setzt seine Spezialattacke ein und springt mit gezogenem Säbel auf einen Wikinger zu.



LIES MICH!

Mod-of-the-Year-Awards

Vermischtes | Die von unserem Partner moddb veranstalteten Mod-of-the-Year-Awards sind beendet. Schnuppern Sie doch mal auf der unten angegebenen Webseite vorbei, dann erfahren Sie alles über die nominierten Werke und die Gewinner. Wenn Sie selbst Modder sind und auch mal einen Preis absahnen wollen, stellen Sie Ihre Kreation einfach auf der moddb-Seite vor. Vielleicht klappt es dann in diesem Jahr mit einer Nominierung. (AB)

Info: www.moddb.com

AUF DVD Killing Shift

Doom 3 | Wir lieben unsere Partner von Doom3maps.org! Wie jeden Monat versorgen uns die ehrgeizigen Jungs auch dieses Mal wieder mit frischem Material zu *Doom 3* und *Quake 4*. Den Anfang macht die Einzelspieler-Karte *Killing Shift* des Modders GodMode, in der Sie sich auf die Suche nach der sagenumwobenen BFG-Waffe machen – die ist das einzige Mittel, die Horden an Dämonen aufzuhalten. Ein ausgeklügeltes Leveldesign und einige spannende Momente halten Sie bei der Stange. (AB)



Info: www.doom3maps.org SEHR GUT

AUF DVD Ground Zero Prototype 3.1

Doom 3 | Dass sich aus der *Doom 3*-Engine viel mehr herausholen lässt als „nur" Ego-Shooter, zeigt *Ground Zero*, ein vom Klassiker *Fallout* inspiriertes Rollenspiel, das Sie ins Jahr 2107 katapultiert. Sie erkunden zerstörte Städte und erledigen genretypisch Aufträge. Der aktuelle Prototyp 3.1 zeigt bereits, welches Potenzial in dieser Mod steckt. Momentan sucht das Team noch nach Helfern, um das Projekt bis Mitte des Jahres fertigzustellen. (AB)

Info: www.doom3maps.org GUT

AUF DVD Open Coop Techdemo 2

Quake 4 | Wenn Sie genug davon haben, die fiesen Strogg in *Quake 4* im Alleingang zu plätten und viel lieber eine Schar guter Freunde mit sich schleppen würden, werfen Sie doch ein Auge auf die Techdemo 2 von *Quake 4 Open Coop*! Zwar lässt sich damit noch nicht das Hauptspiel durchspielen, doch bereits jetzt sehen Sie, was Sie in Zukunft erwartet. Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten, das fertige Produkt auf unsere Festplatten zu hauen. (AB)

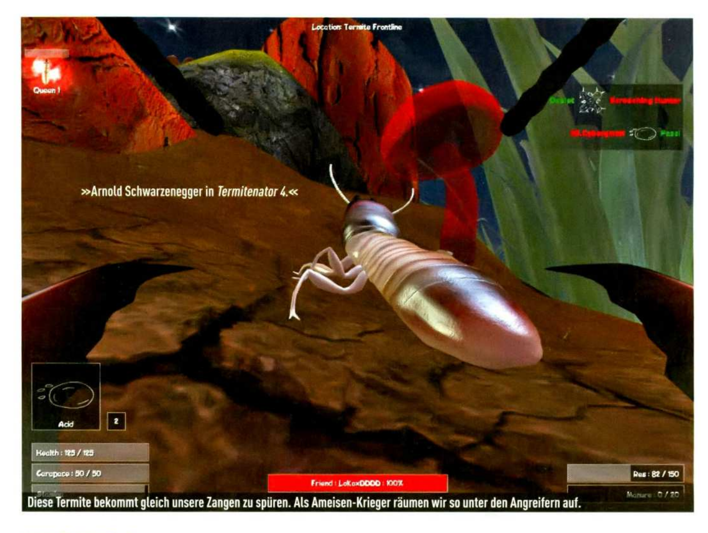


Info: www.doom3maps.org GUT

The Soulkeeper

Unreal Tournament 2004 | Böse Zungen behaupten, *Unreal Tournament 2004* sei tot. Dass dem nicht so ist, beweisen Modder-Scharen, die immer wieder neues Material liefern oder an sehr vielversprechenden Mods werkeln. So auch das Team Helm System, das mit *The Soulkeeper* eine neue Modifikation in der Mache hat. Die Entwickler halten sich allerdings mit Informationen noch bedeckt. Die ersten Artworks sehen aber schon fantastisch aus. (AB)

Info: http://thesoulkeeper.helm-systems.com



Diese Termite bekommt gleich unsere Zangen zu spüren. Als Ameisen-Krieger räumen wir so unter den Angreifern auf.

HALF-LIFE 2

Bombastischer Kleinkrieg

Spielen Sie Ameise oder Termite und sorgen Sie für die Vernichtung des feindlichen Volkes.

INSECTS INFESTATION | Liegen Sie im Sommer im Gras und es juckt Sie an bestimmten Stellen, haben Sie entweder eine Geschlechtskrankheit oder Ihnen krabbelt eine Ameise in der Hose herum. Weil wir nur Gutes von Ihnen denken, gehen wir von der Ameise aus – und sind damit endlich beim Thema. Womöglich zertreten Sie die nützlichen Krabbeltierchen für gewöhnlich, aber haben Sie sich schon mal gefragt, wie es wäre, in der Chitin-Haut einer Ameise zu stecken? Wie sieht die Welt aus ihrem Blickwinkel aus? Die *Half-Life 2*-Mod *Insects Infestation* schickt Sie in einen Garten. Nicht zum Rasenmähen, sondern um als Ameise oder Termite gegen das jeweils andere Insektenvolk in die Schlacht zu ziehen.

KRIEG UND ARBEIT

Die Krabbler bestehen aus zwei Klassen: Arbeitern und Kriegern. Die zuerst Genannten bauen Verteidigungsanlagen, während die Krieger – logo! – in die Kämpfe ziehen. Ziel ist es, die feindliche Königin zu erledigen. Es ergeben sich spannungsgeladene und schnelle Auseinandersetzungen. Gut ist auch, dass sich Ihr Alter Ego mit der Zeit verbessert und an Stärke gewinnt, ähnlich einem Rollenspiel.

TOLLE AUSSICHTEN

Das herausragende Spielelement ist die ungewöhnliche Perspektive. Als Krabbeltier sieht Mutter Erde nun mal anders aus – jeder Pilz ist ein unüberwindliches Hindernis, jeder Grashalm groß wie ein Haus. Diese Atmosphäre – als kleines Insekt in einer gigantischen Welt unterwegs zu sein – fängt die Mod hervorragend ein. Auch der Krieg zwischen Ameisen und Termiten macht Spaß. In der aktuellen Version befinden sich zwar noch kleinere Programmfehler, die sollten Sie aber nicht davon abhalten, *Insects Infestation* zu installieren und loszukrabbeln. Andreas Bertits

Info: www.insectsinfestation.com

Half-Life 2: Insects Infestation

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2/Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	370
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Im Garten nahe einem Pilz kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen einer Ameise und einer Termite.



Termitenarbeiter bereiten den Bau einer Verteidigungsanlage vor, um den Angriff der Ameisen abwehren zu können.



Mit unserem Begleiter mischen wir an diesem Altar einen gefährlichen Dämon auf.

GOTHIC 2

Tanz auf dem Vulkan

Auf einer Insel steppt der Bär, denn Lava droht die Bewohner auszuradieren. Helfen Sie den armen Leuten.

VULCANO QUEST | Passend zu unserer grandiosen Vollversion in dieser Ausgabe, liefern wir Ihnen an dieser Stelle gleich noch mehr Futter für *Gothic 2*. Als ein Vulkanausbruch Ihre Heimatinsel zu vernichten droht, erhalten Sie den Auftrag, Hilfe zu suchen. Da sich sicherlich Männer finden lassen, die sich mit heißen Löchern gut auskennen, begeben Sie sich auf die Reise: Sie stolpern geradewegs in ein spannendes Abenteuer. Zwar kämpfen Sie in *Vulcano Quest* des Teams Undeadmodder nicht allzu viel, trotzdem haben Sie jede Menge Spaß. Gerade die sehr schön gestaltete Insel zu erforschen, Schätze zu entdecken und mit den interessanten Charakteren zu plaudern macht den Reiz dieser kleinen, aber trotzdem feinen Modifikation aus. Haben Sie also das Hauptspiel durch, installieren Sie schnell *Vulcano Quest* von unserer DVD (die Mod benötigt den deutschen Patch 2.6). Andreas Bertits

Info: www.worldofgothic.de

Gothic 2: Vulcano Quest	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Gothic 2, Patch 2.6
GRÖSSE IN MEGABYTE:	59,3
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

www.gdynamite.de gamesdynamite

AHOI, BROWSE!



In Ihrem Dorf rekrutieren Sie neue Einheiten und planen die weitere Vorgehensweise.

Bearbeite deinen Stamm!

Führen Sie Ihr virtuelles Volk in *Die Stämme* zur Weltherrschaft.

Die Stämme zählt mit über 200.000 Spielern zu den erfolgreichsten Browserspielen in Deutschland. Die gerade gestartete neue Spielwelt ist ein guter Anlass, Ihnen den Strategietitel vorzustellen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Stammesführers, der aus einem Dorf mit zunächst nur wenigen Einwohnern ein mächtiges Reich mit Tausenden virtueller Bürger erschafft. Vom Dorfplatz aus erreichen Sie alle wichtigen Gebäude des Spiels. Zum Beispiel die Kaserne, in der Sie Krieger ausbilden oder das Haupthaus, von dem aus Sie die Expansion Ihres Imperiums planen. Ein wichtiger Aspekt liegt auch darin, möglichst schnell das nähere Umfeld zu erkunden, um über die Nachbarn und damit über Freund und Feind Bescheid zu wissen. Genau hier liegt einer der Gründe, warum *Die Stämme* so fasziniert. Es geht eben nicht nur darum, im Alleingang sein eigenes Dorf auszubauen und egoistisch Kriege zu führen. Nur wer mit seinen Nachbarn in diplomatische Verhandlungen tritt, hat über kurz oder lang eine Chance, in der dicht besiedelten Welt zu bestehen. Dank der bis zu 40.000 aktiven Spielern pro Welt finden Sie jederzeit einen passenden Gegner oder Verbündeten. Das Spiel ist angenehm leicht zu lernen. Für Außenstehende klingen gerade einmal elf Einheiten und 14 Gebäude nach nicht viel. Lassen Sie sich davon aber nicht täuschen, die sind nämlich gut ausbalanciert. Insgesamt besticht *Die Stämme* durch seine lebhafte Fangemeinde und die hohe Zahl an aktiven Spielern. Markus Vogel

Info: www.die-staemme.de



Trotz unserer großen Axt setzt uns dieser finstere Shadow-of-Despair-Geist in *Tragedy in Tragidor* kräftig zu.

»Haha! Lustiges Catwoman-Kostüm, Herr Nowitzki.«

NEVERWINTER NIGHTS 2

Beilhart!

In vier neuen Modulen zu *Neverwinter Nights 2* treten Sie mit Axt und Magie dem Bösen entgegen.

MODULE | Die Abenteuer nehmen kein Ende. Wieder haben wir für Sie ein dickes Paket mit *Neverwinter Nights 2*-Modulen für Sie geschnürt.

PIRATE CARDS

Beginnen wir mit etwas Besonderem: In *Pirate Cards* erforschen Sie keine dunklen Verliese, suchen nicht nach mächtigen Waffen und erledigen keine Aufgaben für faule Bürger eines Fantasy-Dorfs. Sie spielen Karten! Ähnlich wie in *Magic: The Gathering* tragen Sie die Kämpfe nicht mit Schwert und Magie aus. Sie lassen die Karten sprechen. Modder Adam Miller hat sich bei der Gestaltung große Mühe gegeben. Wagen Sie doch einfach mal ein Spielchen. Es lohnt sich.

ASYLUM: A BET, A CORPSE

Dass auch Deutsche gute Abenteuer für *Neverwinter Nights* machen können, beweist Christian Mayr mit *Asylum: a Bet, a Corpse*. Was ist real und was nicht? Wer hat Ihren Vater getötet? Waren es am Ende sogar Sie selbst? Fragen über Fragen, auf die es im Laufe des Spiel Antworten gibt. Doch die essenziellste aller Fragen bleibt unbeantwortet: Wer will mit fetten Frauen schlafen? Dafür erwarten Sie hübsche Levels und eine wirklich abgedrehte Geschichte.

FROM WITHIN: AN UNKOWN ENEMY

Wieder einmal lauert irgendwo das Böse auf ahnungslose Leute. Wie das eben so in Rollenspielen ist, machen Sie sich daran, dem finsteren Treiben ein Ende zu setzen. Zwar handelt es sich bei *From Within: An Unknown Enemy* nur um den Prolog einer geplanten Serie, trotzdem wollen wir Ihnen mit diesem Modul schon mal den Mund wässrig machen. Modder Fredrik Palm werkelt bereits an Fortsetzungen.

TRAGEDY IN TRAGIDOR

Vielleicht kommt Ihnen der Name dieses Moduls bekannt vor. Es erschien bereits für *Neverwinter Nights* Teil 1. Autor Ariharta Tath setzt sein Werk *Tragedy in Tragidor* nun für den Nachfolger um. Wie der Titel (zumindest für des Englischen Mächtige) unschwer vermuten lässt, befällt eine Tragödie die Stadt Tragidor – die ihrem Namen nach für derlei Unheil prädestiniert scheint. Als echter Held nehmen Sie sich der Sache an und sorgen für Ruhe. Für alle, denen das Abenteuer zu schwer ist, gibt es hier eine Komplettlösung: http://tragidor.pbwiki.com.

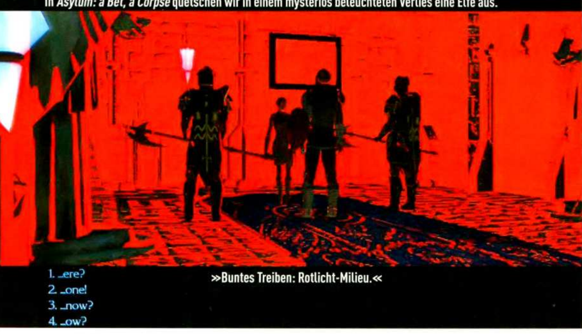
Andreas Bertits

Info: www.nwvault.ign.com

Neverwinter Nights 2 Module

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	160
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

In *Asylum: a Bet, a Corpse* quetschen wir in einem mysteriös beleuchteten Verlies eine Elfe aus.



»Buntes Treiben: Rotlicht-Milieu.«

In diesem Kampf im Modul *Pirate Cards* mäht unser Drache alle Gegner nieder.



»Roberto Blanco war nicht auf seine Schwiegermutter vorbereitet.«

HALF-LIFE 2

Für Schlägertypen

Auch etwas ältere Spielkonzepte machen heute noch Laune. Das beweist die *Half-Life 2*-Mod *Blockstorm*.

BLOCKSTORM | Gehören Sie zu den alten Säcken dieser Welt, sagt Ihnen der Titel *Arkanoid* von 1986 mit Sicherheit etwas. Für alle, die diese Perle der Spielegeschichte nicht kennen, eine kurze Einführung, denn unsere hier vorgestelle Modifikation *Blockstorm* orientiert sich an dieser Vorlage: Sie bewegen einen Schläger, den Sie am Bildschirmrand hin- und herschieben. Sie versuchen, eine Kugel zu treffen, um damit die Steine am anderen Bildrand zu zerstören. Wo bleiben die Monster und Wummen, mit denen Sie die Kerle in Einzelteile zerlegen? Tja, *Arkanoid* respektive *Blockstorm* entspricht dem bayerischen Ideal eines Computerspiels. Keine Gewalt – obwohl man natürlich darüber streiten kann, ob Steine mit Bällen zu zertrümmern nicht vielleicht auch als aggressive Tat gilt. Wenn es nach gewissen deutschen Politikern geht, lautet die Antwort bestimmt ja.

ICH WILL MEHR!

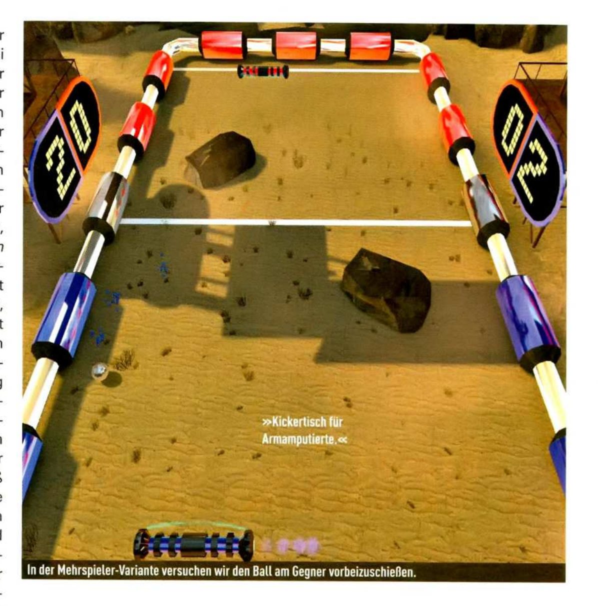
Der Spanier Enrique Colinet Morales bietet Ihnen mit *Blockstorm* nicht nur den genannten Modus, sondern auch eine weitere Variante, in der Sie ähnlich einem zweiten, noch älteren Klassiker gegen einen Mitspieler antreten. Die Rede ist von *Pong* aus dem Jahr 1972. Hier stehen sich zwei Schläger gegenüber und jeder versucht, den Ball am Gegner vorbei ins Aus zu schlagen. Im Kampf gegen den Computer haben Sie drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Trotzdem macht es gegen einen menschlichen Kontrahenten viel mehr Spaß. Erwähnenswert ist, dass der Modder *Blockstorm* komplett mit Valves *Hammer*-Editor zusammengezimmert hat. Eine beachtliche Leistung, da der Entwickler alles selbst erstellte, von den Modellen über die Texturen bis zur Musik. Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, erlebt eine nostalgische Zeitreise in die Vergangenheit, als Spiele noch ohne Blut und Raketenwerfer auskamen und trotzdem Spaß machten. Ältere Semester wie unser Chefredakteur jauchzen mit Sicherheit vor Freude und jüngere wundern sich entweder über das Spielprinzip oder lassen sich darauf ein und erfahren – abgesehen von den schmutzigen Dingen – was ihre Eltern anno dazumal in ihrer Freizeit angestellt haben.

Andreas Bertits

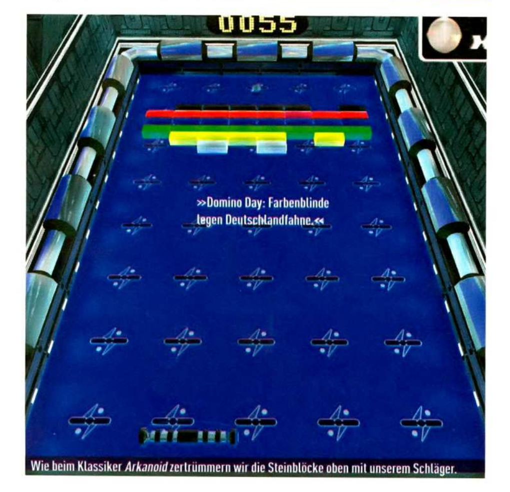
Info: http://sdk-project.com

Half-Life 2: Blockstorm

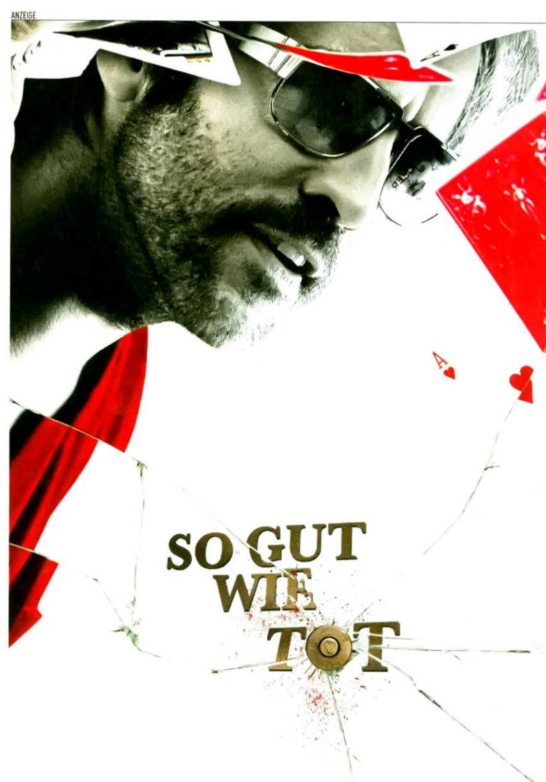
MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	68
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



In der Mehrspieler-Variante versuchen wir den Ball am Gegner vorbeizuschießen.



Wie beim Klassiker *Arkanoid* zertrümmern wir die Steinblöcke oben mit unserem Schläger.



Unter unserem Kommando beharkt ein Zombie-Commander mit Maschinengewehr einen feindlichen Hellknight.

»Prickelnd: Intim-Tätowierung.«

DOOM 3

Voll ins Schwarze



»Neu im Wald: Behindi Schlumpf.«

Zusammen mit zwei Mancubi nehmen wir einen blauen Pinky Demon am Eingang zur feindlichen Basis in die Zange.



»Geht auf der Bühne voll ab: Johannes Heesters.«

Vor einem der zu erobernden Karten-Punkte greifen wir mit unserer kleinen Armee einen Imp an.



»Können auch ein schönes Leben haben: siamesische Zwillinge.«

Wir stürmen eine feindliche Basis, aus der gerade ein Maggot zu fliehen versucht.

Doom 3 und Strategie passen nicht zusammen? _Commander Doom_ beweist das Gegenteil.

COMMANDER DOOM | Leif „Hellborg" Dehmelt hat offenbar kein Privatleben. Wie sonst könnte er wie am Fließband *Doom 3*-Mods unters Volk bringen? *Dungeon Doom, Ninja Tournament* und *Rotoscope Shader* stehen bereits auf der Haben-Seite seines Modding-Kontos – und schon holt er zum nächsten Schlag aus. Die Strategie-Modifikation *Commander Doom* verwandelt Ihren Grusel-Shooter in eine explosive Einzelspieler-Echtzeit-Strategie-Ego-Shooter-Action-Mischung. Auf den Einbau einer aus den Fingern gesaugten Hintergrundgeschichte hat der Mod-Profi Gott sei Dank verzichtet – die interessiert meist eh keine Sau. So konzentrieren Sie sich einfach auf das Wesentliche: die Weltherrschaft erlangen! Aber immer schön langsam und der Reihe nach. Sie rennen nicht simpel drauflos und schlagen um sich, schließlich sind Sie ein verdammter Feldherr! Auf Ihrer Agenda stehen doch tatsächlich Dinge wie strategisch wichtige Punkte erobern, Nachschub ordern, medizinische Versorgung sicherstellen, Verteidigungsanlagen bauen und so weiter.

ERKLÄRUNGSBEDARF

Auf den zwei mitgelieferten Karten treffen Sie auf computergesteuerte Widersacher, die Sie je nach Schwierigkeitsgrad entweder zum Gähnen langweilen oder vor Verzweiflung in den Schreibtisch beißen lassen. Die recht tristen Spielflächen bestehen aus jeweils einer Basis pro Spieler und mehreren Kontrollpunkten, die es sich unter den Nagel zu reißen gilt. Sie oder Ihre Untergebenen berühren einen Punkt und schon sorgt der für zusätzlichen Geldfluss. Und um die ganze Kohle wieder loszuwerden, empfiehlt sich das Kauf- und Forschungsmenü. Zwar mangelt es hier – im Gegensatz zu einem reinrassigen Strategietitel – an Auswahl, aber immerhin entscheiden Sie selbst, ob Sie das Spiel mit roher Ego-Shooter-Waffengewalt ausfechten oder ob Sie lieber so lange Kanonenfutter produzieren, bis der Feind heulend zusammenbricht. Die Schlacht endet, wenn der Spieler alle drei Monster-Eintritts-Punkte des Kontrahenten zerstört hat. Und weil diese dummerweise in dessen Basis liegen, kann das auch schon mal etwas längern dauern.

SELBSTJUSTIZ

Zwar schreibt sich die Modifikation Echtzeit-Strategie auf die Fahne, wer aber nicht selbst einen Schießprügel in die Hand nimmt und über das Schlachtfeld rennt, sieht schnell älter aus als Johannes Heesters nach einem Hundertmeterlauf. Trotzdem sollten Sie die Möglichkeiten des Technikbaumes und der taktischen Karte nicht einfach ignorieren. Ohne schwere Panzereinheiten, durchschlagskräftige Waffen und eine gewissen Truppenordnung ist die gegnerische Basis so unerreichbar wie der Grammy für das singende Tamagotchi Daniel Küblböck. *Commander Doom* ragt nicht nur wegen seines strategischen Aspekts aus dem *Doom 3*-Modding-Einheitsbrei heraus, das Teil glänzt vor allem durch seinen hohen Wiederspielwert. Die Partien laufen möglicherweise ähnlich, jedoch nie genau gleich ab und motivieren So jedes Mal ufs Neue. Also: Packen Sie unsere DVD ins Laufwerk, installieren Sie die Modifikation und übernehmen Sie das Kommando!

Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org

Doom 3: Commander Doom

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	6
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIEL DES MONATS!

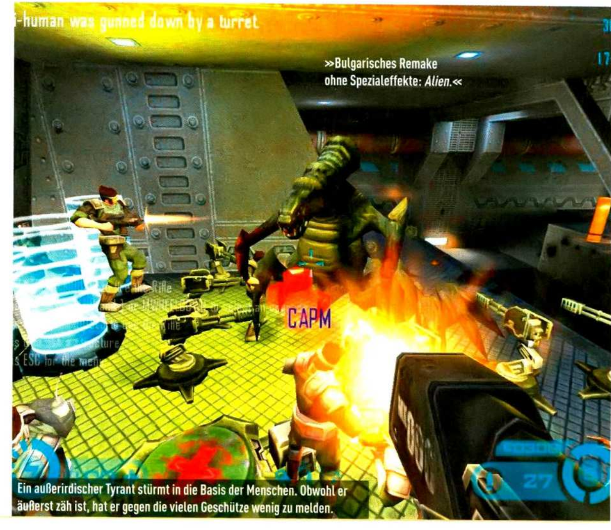
Macht Gruppen!

Außerirdische und Menschen hauen sich in *Tremulous* bei strategischen Schlachten die Köpfe ein. Nur im Team überleben Sie den harten Kampf!

Sie wollen knallharte Mehrspieler-Action? Wir haben sie! Willkommen in *Tremulous*, unserem Gratisspiel-Knaller im Heft. Abonennten unserer Ab-18-Version freuen sich außerdem über den Mehrspieler-Shooter *War Rock* (Test ab Seite 80). Doch weiter mit *Tremulous*. Es herrscht Krieg zwischen Menschen und Außerirdischen, wie wir das schon aus zahlreichen anderen Spielen kennen. Sie ahnen es sicher: Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der Fraktionen. Dabei wählen Sie auf beiden Seiten, ob Sie lieber Gebäude errichten oder kämpfen möchten. Denn *Tremulous* vereint gekonnt Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter. Die 16 Bauwerke sorgen etwa dafür, dass Sie an bessere Waffen kommen oder Ihre Krieger nach dem Ableben wieder zurück ins Spiel dürfen. Achten Sie also immer darauf, dass die Feinde Ihre Gebäude nicht in Schutt und Asche legen. Um die Genre-Mischung noch zu erweitern, finden sich auch Rollenspiel-Elemente im Spiel. So erhalten die Menschen mit jedem erledigten Feind „Credits", die Sie dazu benutzen, sich bessere Wummen zu kaufen. Die Außerirdischen dagegen wechseln in eine bessere Klasse, wenn sie einen Gegner beseitigen. Dadurch schalten sie sich ebenfalls bessere Waffen und Fähigkeiten frei, können etwa an Wänden und Decken krabbeln. *Tremulous* macht nicht nur unheimlich Laune, es sieht auch hervorragend aus und bietet Langzeitspaß. Die Entwickler arbeiten stetig an neuen Versionen, die nicht nur frische Waffen, sondern auch mehr Karten ins Spiel integrieren. Apropos Karten: Auf der unten genannten Webseite tauchen immer mal wieder neue Spielwiesen auf, auf denen Sie sich austoben können. Worauf warten Sie? Installieren Sie dieses Kleinod von der DVD und spielen Sie los!

Andreas Bertits

Info: http://tremulous.net

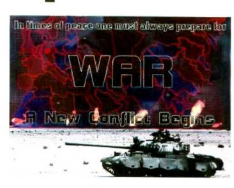


»Bulgarisches Remake ohne Spezialeffekte: *Alien*.«

Ein außerirdischer Tyrant stürmt in die Basis der Menschen. Obwohl er äußerst zäh ist, hat er gegen die vielen Geschütze wenig zu melden.

BATTLEFIELD 2

Karten-Spiele



Im Team in Schlachten zu ziehen, macht über die Fangemeinde *Global Conflict* doppelt Spaß.

GLOBAL CONFLICT | Wenn Ihnen die Kämpfe in *Battlefield 2* auf den offiziellen Servern zu wenig Teamspiel bieten, schauen Sie doch mal auf der Fanseite von *Global Conflict* vorbei! Die Macher organisieren regelmäßig große Turniere, in denen es um die Eroberung von Gebieten einer eigens erstellten globalen Karte geht. Fairness und Gruppenspiel haben hier oberste Priorität.

Andreas Bertits

Info: www.global-conflict.org

HALF-LIFE

Komm zur Rache, Schätzchen!



Nach unserer Rückkehr zur Erde geraten wir mitten in eine Schlacht.

Im Korridorsystem der Orbital Research Labs schlagen wir uns mit Außerirdischen herum.



Üben Sie in dieser hervorragenden Modifikation Vergeltung an der hinterhältigen Organisation Poke646.

POKE646: VENDETTA | Wie jetzt? Eine Mod für *Half-Life* Teil 1, hören wir Sie wie ehemalige DDR-Bürger schon jammern? Oh ja! Antworten wir enthusiastisch darauf. Denn *Poke646: Vendetta* nicht vorzustellen, wäre eine solche Sünde, dass uns der liebe Gott sofort mit einem Blitz erschlagen würde. Vielleicht kennen Sie noch den Vorgänger mit dem überraschenden Namen *Poke646*. In der Rolle des Damien Reeves verschlug es Sie auf den Planeten Xen, Heimat der Außerirdischen in *Half-Life 1*. Am Ende ließ die hinterhältige Organisation Poke646 Sie dort zurück. *Vendetta* beginnt nun genau an dieser Stelle. Damien sinnt auf Rache und möchte natürlich erst mal wieder nach Hause – was aber das geringste seiner Probleme ist. Dabei kommen Sie ins Spiel, denn Sie schlüpfen in die Haut des vergrämten Heroen. Über drei Kapitel hinweg üben Sie Ihre Rache an den Poke646-Mitgliedern aus und besuchen schließlich die Raumstation der Organisation. Sogar neue Waffen grapschen Sie ab, wie etwa das PAR-21 Sturmgewehr mit integriertem Granatwerfer. Was Modder Marc Schröder und sein Team mit *Vendetta* auf die Beine gestellt haben, ist schlicht bemerkenswert. Die äußerst spannende Geschichte erleben Sie auf 14 detaillierten und ausgeklügelten Karten, die so manchen hauptberuflichen Leveldesigner vor Neid erblassen lassen. Auch grafisch holten die Entwickler alles aus der inzwischen neun Jahre alten Engine heraus, sodass Sie *Vendetta* kaum noch als *Half-Life 1*-Mod erkennen. Das liegt nicht nur an den neuen, detaillierten Texturen und Modellen, sondern auch an dem eigens komponierten Soundtrack. Vor diesem Team können wir nur den Hut ziehen und hoffen, dass es in Zukunft auch Mods für *Half-Life 2* entwickelt. Wer also eine fantastische Geschichte mit einem etwas älteren Spiel erleben möchte, der kommt um *Poke646: Vendetta* nicht herum. Achtung: Die Mod benötigt die Steam-Version von *Half-Life 1*! Andreas Bertits

Info: www.poke646.com

Half-Life: Poke646 - Vendetta

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	71,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S'N DA?
SPIELE UND MODS		
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck.



Von der Gesellschaft geächtet: Killerspiele-Spieler! Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen Shirt zum Ausdruck!



Jetzt PC ACTION abonnieren und das „Gaming is not a crime"-Shirt abgreifen!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
T-Shirt „Gaming is not a crime", navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 002474)
Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA JA 09

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Infos unter:

WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel

ROLE-PLAY-CONVENTION 2007
"HEROES & QUESTS"

21. bis 22. April 2007
in der Halle Münsterland
NRW | Münster

Mit freundlicher Unterstützung von:









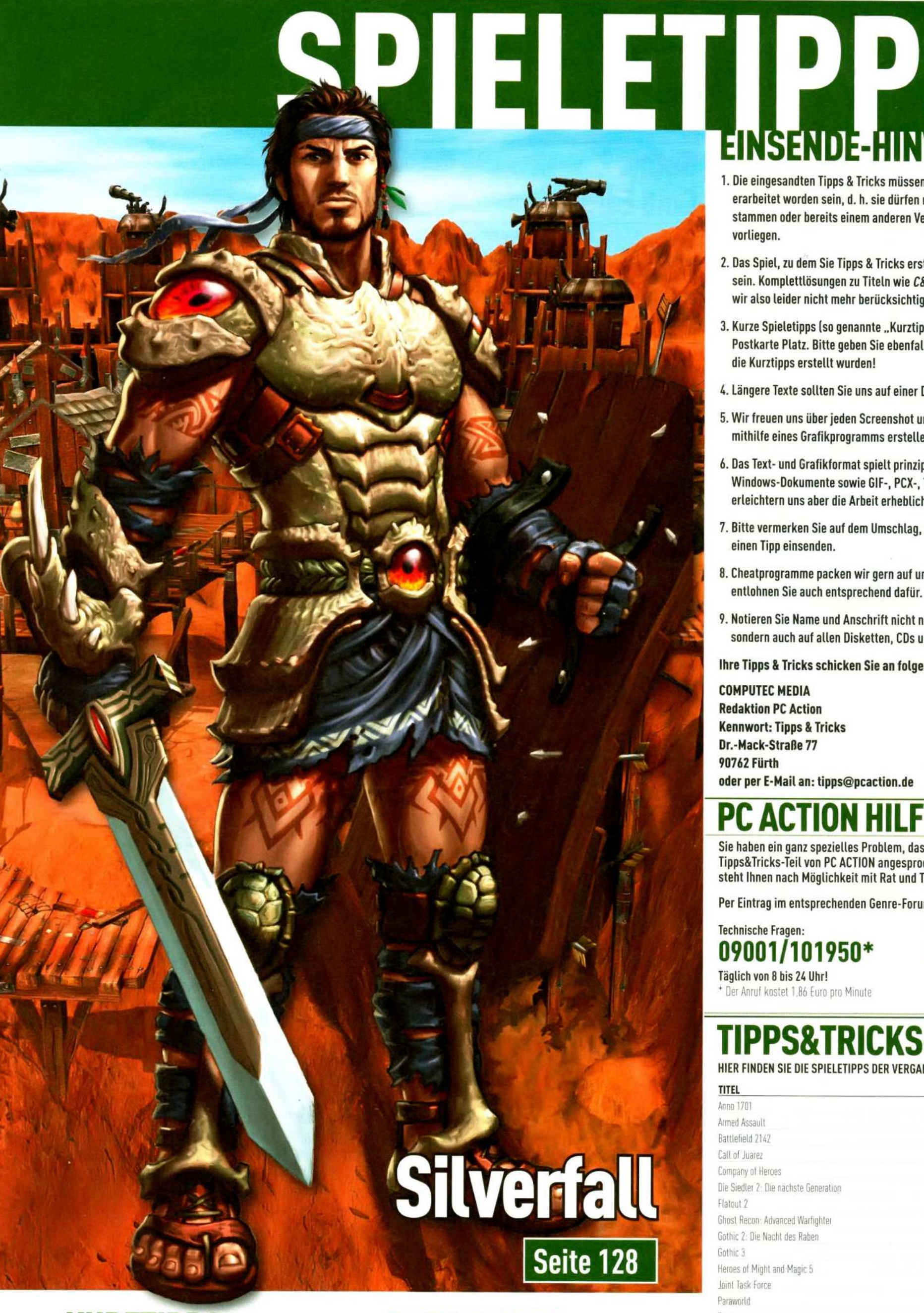








SPIELETIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS



Hilf mir mal kurz!



»Beckham in der Freistossmauer.«

Splinter Cell: Double Agent

Um die Cheats zu verwenden, müssen Sie sie einer Taste zuweisen. Dazu öffnen Sie die Datei **splintercelluser** und scrollen so weit nach unten, bis Sie zu den Tastenzuweisungen kommen. Jetzt belegen Sie die gewünschten Tasten mit den Funktionen, indem Sie zum Beispiel Folgendes einfügen:

F2=invisible
F3=ghost
F4=health

Hier die Liste mit den zur Verfügung stehenden Funktionen:

Tastenzuweisung	Funktion
Invincible 1	Gott-Modus
Invisible 1	Unsichtbarkeit
health	volle Gesundheit
ammo	volle Munition
ghost	durch Wände gehen
fly	Sie können fliegen
walk	Ghost-Modus und fliegen rückgängig machen
playersonly	Gegner einfrieren
killpawns	alle Feinde töten
summon echeloningredient.eflashbang	Blendgranate
summon echeloningredient.efraggrenade	Granate
summon echeloningredient.esmokegrenade	Rauchbombe
summon echeloningredient.estickycamera	Haftkamera
summon echeloningredient.estickyshocker	Elektro-Schocker
summon echeloningredient.ewallmine	Wandmine

Gothic 2 Gold Edition

AUF DVD VOLL-VERSION

Öffnen Sie den Charakterbildschirm, geben Sie **marvin** ein. Jetzt drücken Sie die angegebenen Tasten, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Die Cheats funktionieren beim Hauptprogramm und Add-on.

Taste	Wirkung
F2	Konsole öffnen (Befehle siehe Liste unten)
F3	im Fenster-Modus spielen
F4	zum Normalmodus zurückkehren
F5	Kamera einfrieren
F6	Kamera wieder freigeben
F7	durch die Spielabschnitte wechseln
F8	Lebensenergie und Mana auffrischen
H	mehr Gesundheit
0	Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen

Und hier noch die wichtigsten Konsolenbefehle:

Befehl	Wirkung
Cheat God	Gott-Modus
Toggle time	Uhr ein-/ausblenden
Kill	alle Personen im Umkreis töten
Itar_firearmor_addon	magische Rüstung
Itar_mayazombie_addon	gammelige Rüstung
Itar_raven_addon	Ravens Rüstung
Itar_orebaron_addon	Rüstung der Erzbarons
Itar_thorus_addon	Thorus' Rüstung
Itar_bloodwyn_addon	Rüstung von Bloodwyn

Diver: Deep Water Adventures

Öffnen Sie die Konsole mit der **F12**-Taste und geben Sie die Cheat-Codes ein. Danach bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste. Fertig!

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus an/aus
Giveall	alle Gegenstände freischalten
Unlock	alle Missionen freischalten
Money	Sie bekommen 10.000 Taler extra

Dunes of War

Öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflex**-Taste und geben Sie die Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Cheats	Wirkung
tank.immortal	Unsterblichkeit
tank.ammo	Unendliche Munition

Age of Empires 3: The Warchiefs

Öffnen Sie das Chatfenster mit der Eingabe-Taste und geben Sie die folgenden Codes ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Cheat	Wirkung
Give me liberty	10.000 Geld
give me coin	10.000 Gold
Medium rare please	10.000 Nahrung
<censored>	10.000 Holz
Nova & orion	10.000 Erfahrungspunkte
Speed always wins	schnelles Bauen und Herstellen
X marks the spot	Nebel des Krieges abschalten

Star Trek: Legacy

Mit einem einfachen Trick lassen sich etliche Werte frei konfigurieren. Klicken Sie sich in den Spieleordner und öffnen Sie die Datei **config.cfg**. Hier ändern Sie Folgendes:

Cfg_SPPlayerdamagemodifier=0.00
Ihre Schiffe sind unzerstörbar
G_weaponsdiminish=x.x
für x.x die Geschwindigkeit eintragen, mit der die Phaser nachladen
Cfg_initialcommandpoints=xxxx
für xxxx die Kommandopunkte eintragen, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung stehen

Europa Universalis 3

Drücken Sie während des Spiels die **§**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun die Codes ein und bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste.

Cheat	Wirkung
cash	50.000 Dukaten
stability	hohe Stabilität
prestige	mehr Prestige
Pirate	ein Häufchen Piraten
Colonist	maximale Kolonisten
Missionary	maximale Missionare
Merchant	maximale Händler
Diplomat	maximale Diplomaten
Spy	maximale Spione
Die native	Eingeborenen-Angriff
Fow on/off	Nebel des Krieges an/aus

Spezial-Cheat:
Invest X Y
Sie investieren den Geldbetrag Y in die Technik X, wobei Sie für X Folgendes eingeben können:
advisor_arrived_tech, country_morale_tech, current_tech, government_tech, land_tech, ledger_government_tech, ledger_naval_tech, ledger_production_tech, naval_tech, production_tech, trade_tech

Sam & Max: Episode 3

In *Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball* tauchen Sam und Max in die Welt der Mafia ein. Mit unserer Lösung haben Sie dabei keine Probleme!

DER WEG IN DIE UNTERWELT

Aller Anfang ist leicht

Zu Beginn erfahren Sie, dass die Toy-Mafia ihr geheimes Hauptquartier wahrscheinlich in „Ted. E. Bears Mafia-Free Playland and Casino" hat. Die Polizei hat einen Informanten eingeschleust, jedoch seit Wochen nichts von ihm gehört. Ihr Ziel ist es nun, diesen Informanten zu kontaktieren und ihn gegebenenfalls zu retten. Bevor Sie das Büro verlassen, nehmen Sie die Pikass-Karte, die rechts im Büro vor dem Mäuseloch liegt, an sich. Besuchen Sie nun Bosco. Von ihm erfahren Sie, dass er ein Gerät zum Abhören von Gesprächen verkauft. Der stolze Preis: zehn Millionen Dollar. Verlassen Sie den Laden wieder. Gehen Sie nach links zu Sybil. Sie ist jetzt professionelle Zeugin. Nachdem sie Ihnen erklärt hat, was eine professionelle Zeugin macht, verlassen Sie den Laden wieder. Fahren Sie zu „Ted. E. Bears Mafia-Free Playland and Casino". Gehen Sie an den Automaten rechts vom Türsteher und wagen Sie ein Spielchen. Schießen Sie auf alle singenden Ratten. Wenn Sie mindestens 20 getroffen haben, erhalten Sie einen Kühlschrankmagneten.

Eine Runde Poker in Ehren ...

Sprechen Sie nun mit Leonard, dem Mann am Pokertisch. Er ist bereit, mit Ihnen „Indian Poker" um zehn Millionen Dollar zu spielen, wobei Sie nur einen Dollar setzen müssen. Zu Beginn gewinnt er immer oder steigt rechtzeitig aus. Er betrügt, indem er auf die glänzende Clownsnase und somit die Karte sieht. Werfen Sie nun das Pikass an die Clownsnase und spielen Sie noch mal gegen ihn. Diesmal gewinnen Sie und sacken zehn Millionen ein. Verlassen Sie den Tisch, gehen Sie nach rechts und spielen Sie eine Runde am einarmigen Banditen. Sie gewinnen am einarmigen Banditen jedes Mal, doch es kommt kein Geld raus. Allerdings sehen Sie bei jedem Gewinn im Hintergrund einen Mann das Passwort sagen und durch die bewachte Tür gehen. Wenn Sie versucht haben, selbst durch die Tür zu gelangen, aber am Türsteher gescheitert sind, verlassen Sie das Kasino. Besuchen Sie Bosco und kaufen Sie das Abhörgerät. Nehmen Sie den Käfer mit und fahren Sie zurück zum Kasino. Setzen Sie den Käfer auf den Türsteher an und spielen Sie eine weitere Runde am einarmigen Banditen. Nachdem wieder jemand das Passwort gesagt hat, sammeln Sie den Käfer wieder auf. Das Passwort ist „Leave the gun, take the cannolis", eine astreine Anspielung auf *Der Pate*.

IN DER HÖHLE DES LÖWEN

Deine Mama ...

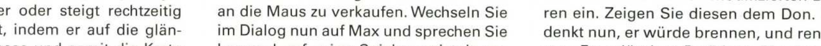
Jetzt empfängt Sie Chuckles. Er fragt, ob Sie Interesse haben, in die Familie einzusteigen. Sie gehen darauf ein. Sie erhalten drei Jobs, die Sie erledigen müssen, bevor Sie in die Familie aufgenommen werden. Gehen Sie zu Sybil und klauen Sie ihr die Kaffeetasse. Bei Bosco füllen Sie die Tasse mit Ketchup. Dann lenken Sie ihn mit dem Spruch „Look, it's the Toy-Mafia!" ab, heften den Magneten an die Kamera und platzieren den Teddybär auf dem Verkaufstisch. Gehen Sie wieder zu Sybil, geben Sie ihr die Kaffeetasse zurück und schießen Sie dann darauf. Aufgabe Nummer 3 bringt Sie zurück in Ihr Büro. Der verzweifelte Leonard versucht, das gestohlene Sandwich an die Maus zu verkaufen. Wechseln Sie im Dialog nun auf Max und sprechen Sie Leonard auf seine Spielzeugpistole an. Kurz darauf haben Sie ihn überwältigt und versuchen herauszukriegen, wo das Sandwich ist. Sein wunder Punkt ist seine Mutter, also machen Sie Witze über sie, bis er aufgibt. Da Sam sich jedoch immer nur an den Anfang und Max an das Ende der Witze erinnert, müssen Sie die richtigen Kombinationen finden. Diese sind:

Yo' mama's so fat - She has more folds than an origami accordion!
Yo' mama's so radiant - If she fell in nuclear waste, no one would notice!
Yo' mama's so perky - The only time she's low is at a limbo contest!
Yo' mama's so thrifty - She brings coupons to the penny arcade!
Yo' mama's so vulgar - Her mouth would make a longshoreman blush!

Sie erfahren, dass das Sandwich im einarmigen Banditen versteckt ist und Leonard den Arm abgenommen hat, sodass keiner das Sandwich gewinnen kann. Fahren Sie zum Kasino, montieren Sie den Arm und gewinnen Sie das Sandwich.

Familienfeier

Sie werden nun in die Familie aufgenommen und finden heraus, dass der Don selbst der Informant ist und die Seiten gewechselt hat. Sie flüchten, werden aber verfolgt. Schießen Sie auf eines der großen Schilder, die über der Straße hängen. Warten Sie den passenden Moment ab, sodass Ihre Verfolger in das Schild fahren. Zurück im Büro des Don, öffnen Sie die verbotene Tür. Nehmen Sie den Schraubenzieher links vom Tisch und benutzen Sie ihn mit dem einarmigen Banditen. Sie erhalten das Sprachmodul, das ständig sagt: „You're on fire". Legen Sie das Modul in den Container mit den Sprachmodulen zur Produktion der Hypno-Teddybären und sammeln Sie den modifizierten Bären ein. Zeigen Sie diesen dem Don. Er denkt nun, er würde brennen, und rennt zum Feuerlöscher. Betätigen Sie den in der Nähe befindlichen Hebel. Der Don wird von seiner Maschine eingesaugt, das Abenteuer ist beendet. Genießen Sie den Abspann. Dennis Blumenthal





R S T



In einem Hinterzimmer des Kasinos treffen Sie auf die Toy-Mafia. Bevor Sie der Familie beitreten dürfen, müssen Sie drei Aufgaben erledigen, die Sie von Chuckles (links) erhalten.

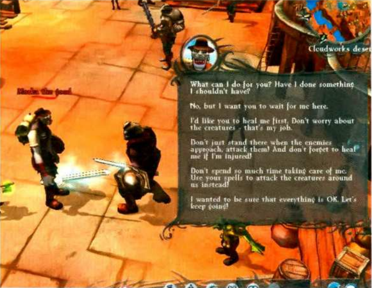


Eine der drei Aufgaben: einen Hypno-Teddybär in Boscos Laden schmuggeln. Lenken Sie Bosco ab, heften Sie den Magneten an seine Sicherheitskamera und setzen Sie den Bär auf den Tisch.

Silverfall



Die Wahl der Rasse ist entscheidend für das Spielverhalten, denn jede der vier Spezies hat unterschiedliche Veranlagungen.



Über Dialog-Optionen können Sie mit Ihren Gefährten interagieren und ihnen Anweisungen geben. Das beeinflusst auch Ihr Verhältnis zu den Begleitern.


Personen, die Aufgaben für Sie bereithalten, sind mit einem Ausrufezeichen über dem Kopf gekennzeichnet – achten Sie auf diese Charaktere!



Bei bestimmten KI-Charakteren können Sie gegen eine Bezahlung bereits benutzte Fertigkeitenpunkte neu verteilen.

Der mit Spannung erwartete *Diablo2*-Konkurrent *Silverfall* aus Frankreich kommt im März in die deutschen Läden. Mit unseren allgemeinen Tipps sind Sie auf das Action-Rollenspiel gut vorbereitet!

DIE QUAL DER WAHL

Rassenkampf

Bevor Sie so richtig loslegen können, steht in *Silverfall* zunächst die Charakter-Erstellung an. Im Gegensatz zu *Diablo* wählen Sie nicht gleich zu Beginn Ihre Klasse. Alles, was Sie am Anfang bestimmen, ist das Geschlecht und die Rasse Ihres Charakters. Bereits diese beiden Entscheidungen wirken sich unterschiedlich auf den späteren Spielverlauf aus, daher wollen sie wohlüberlegt sein. Besonders die Rasse hat Auswirkungen auf die Art und Weise, wie sich Ihr Charakter spielt. Die Menschen sind Alleskönner, sowohl im Bereich Magie als auch im Umgang mit Waffen geschult. Vielfältigkeit hat jedoch ihren Preis, denn überragend sind die Menschen in keiner der beiden Disziplinen. Als Elf ist man eindeutig Zauber-orientierter. Da die Elfen magische Geschöpfe sind, haben sie in der Magie deutliche Vorteile gegenüber den anderen Rassen. Im Nahkampf sind sie wegen ihres schwächlichen Körperbaus jedoch unterlegen. Wenn es trotzdem Waffen sein müssen, sollten Sie sich als Elf auf Fernkampfwaffen spezialisieren, besonders Bögen. Die Trolle, Sie erraten es bestimmt schon, sind mit ihrem enormen Körperbau für den Nahkampf prädestiniert. Im Kampf Mann gegen Mann gibt es in der Welt von *Silverfall* nur wenige, die sich mit einem Troll messen und siegreich bleiben. Die Welt der Magie ist den Trollen zwar bekannt, doch magiebegabt sind sie deshalb noch lange nicht. Die vierte Rasse sind die Goblins. Das Besondere an den kleinen, grünen Freunden: Goblins sind weder magieaffin noch mit großen kämpferischen Attributen gesegnet, besitzen dafür aber ein technisches Wissen wie kein anderer. Was ihnen an Kraft und Magie fehlt, machen sie durch technischen Vorsprung wett. Sie sollten sich also im Vorfeld die Frage stellen: Wie will ich *Silverfall* spielen? Will ich sowohl in den Bereich der Magie als auch in die Kriegskunst hineinschnuppern? Will ich ein mächtiger Zauberer sein oder doch lieber ein gefürchteter Krieger? Oder will ich als kleiner Kerl durchrauschen, der andere mit seinen Technik-Spielereien besiegt?

Übersicht: Rassen und ihre Spezialgebiete
Mensch: Magie und Kampf, beides nicht überragend
Elf: Magie und Fernkampfwaffen (speziell Bögen)
Troll: Nahkampf
Goblin: Technik

Die Gefährten

Als Gefährten bezeichnet man in *Silverfall* neutrale Begleiter, die sich Ihnen im Laufe des Spiels anschließen und Sie unterstützen. Der Spieler besitzt die Möglichkeit, seinen Begleitern Anweisungen zu geben und mit ihnen zu reden. Von dieser Gelegenheit sollten Sie Gebrauch machen. Die Beziehung zwischen den Gefährten und dem Protagonisten wirkt sich direkt auf das Engagement der KI-Kollegen aus. Wenn Sie ihnen in regelmäßigen Abständen ein wenig Aufmerksamkeit widmen und Honig um den Bart schmieren, sind die Gesellen mit vollem Eifer bei der Sache. Lassen Sie jedoch durchblicken, dass Ihnen nicht viel am ungefragten Geleitschutz liegt, hält sich die Motivation der virtuellen Freunde in Grenzen. Zudem erhalten Sie während des Abenteuers auch Aufträge von Ihren Komplizen. Je besser Ihre Beziehung zu dem betreffenden Mitstreiter ist, desto mehr Nebenaufträge erhalten Sie. Seien Sie also stets nett zu Ihren Freunden, dann haben Sie gute Rückendeckung und erhalten mehr lohnende Aufgaben!

Nebenaufträge

Wie für Action-Rollenspiele üblich, treiben auch in *Silverfall* Aufträge die Story voran. Im Gegensatz zu *Diablo* gibt es jedoch zahlreiche Aufgaben, die für den Fortgang der Geschichte nicht relevant sind. Solche Nebenaufträge sollten Sie nutzen, um zusätzliche Erfahrung, Gold und Gegenstände zu erlangen. In der Regel sind diese Aufgaben recht simpel nach dem Motto gestrickt: „Töten Sie Monster XYZ, weil es andauernd Dorfbewohner frisst", und meist auch schnell erledigt. Sie verlängern die Spieldauer enorm: Beschränken Sie sich ausschließlich auf die storyrelevanten Aufgaben, rechnet der Hersteller mit einer durchschnittlichen Spielzeit von 30 Stunden. Nehmen Sie jedoch die Nebenaufträge dazu, kommen Sie auf über 70 Stunden.

Fertigkeiten optimal verteilen

Auch in *Silverfall* vergeben Sie genretypisch Punkte für Fertigkeiten, die Sie mit jedem Stufenanstieg erhalten. Ein großes Problem bei *Diablo* war, dass man sich leicht durch zu Beginn des Abenteuers ungeschickt verteilte Punkte einen Charakter versaut hat. In *Silverfall* wirkt man dieser Gefahr erfolgreich mithilfe bestimmter Nichtspielercharaktere entgegen. Die treffen Sie in den Städten an und sie erlauben es Ihnen (gegen ein gewisses Entgelt, versteht sich!), bereits verteilte Fertigkeitspunkte neu zu vergeben. So können Sie gefahrlos mit den verschiedenen Fertigkeiten experimentieren und herausfinden, was Ihnen am besten gefällt.

Dennis Blumenthal


Viva la
Vista!


NEU!
Das offizielle Vorschau-Magazin zum kommenden Windows Vista
Windows Vista
Das Offizielle Magazin
NEU!
Windows Vista
Top-Inhalte auf DVD:
Ist Ihr PC fit für Windows Vista?
Machen Sie den Test mit unserem exklusiven Aufrüsttester!
Interaktive Flash-Demo: alle Features erklärt
Alle aktuellen Windows-Vista-Treiber
Games for Windows – die besten Spieledemos
Videos der kommenden DirectX-10-Top-Spiele
Plus: Internet Explorer 7
DVD
Alle Fragen zum neuen Windows beantwortet:
Der offizielle Ratgeber zu Windows Vista
Welche Vorteile bietet Windows Vista?
Was kann Vista besser als Windows XP?
Welche Hardware benötigen Sie wirklich?
Sparen Sie über 100 Euro!
Im Heft: Mit unseren Gutscheinen sparen Sie über 100 Euro, z. B. bekommen Sie Vista Premium umsonst beim PC-Kauf.
Jetzt neu am Kiosk!



Eine Konzeptgrafik (oben) veranschaulicht die Länge und das Kühlsystem. Der Grafikchip wird im feinen 80-Nanometer-Verfahren hergestellt.

ATI R600

Das letzte Gerücht

Zur Cebit (15. bis 21. März in Hannover) bringt Ati womöglich sein neues Top-Modell heraus. Wir haben alle Informationen und Gerüchte zusammengetragen.

GRAFIK | Genau wie die Geforce 8800 GTX unterstützt der neue Ati-Chip R600 (wahrscheinlicher Name: Radeon X2800 XTX) DirectX 10 und damit alle Grafik-Feinheiten von *Crysis*. Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten sind wie beim Rivalen vereinheitlicht. Wir erwarten zudem einen Chiptakt von 700 bis 800 Megahertz und 96 Shader-ALUs. Die 8800 GTX hat zwar 128 ALUs, diese schaffen aber nur drei statt vermutlich acht Operationen pro Takt – ein theoretischer Rechenvorteil von drei bis 19 Prozent für die Ati-Variante. Außerdem verwendet Ati wohl eine 512 Bit breite Speicheranbindung. Für den ein Gigabyte großen Speicher mit 1,2 Gigahertz Takt würde das eine Bandbreite von 153,6 Gigabyte pro Sekunde bedeuten – bei der 8800 GTX sind es 86,4. Dafür sollen entsprechende Karten länger sein und mehr Strom verbrauchen. Wahrscheinlich gibt es wieder eine günstigere Variante: Die X2800 XT hat dann sicher niedrigere Taktraten und eventuell weniger Speicher. Ende April folgen günstigere Mittelklasse-Varianten.

Daniel Möllendorf

Info: ati.amd.com/de

RADEON X1950 GT

Billig, will ich!

Wer viel Grafikleistung zum möglichst kleinen Preis will, kauft die X1950 Pro – oder wartet auf das neue GT-Modell.

GRAFIK | Die X1950 GT verfügt wie die Pro-Variante über 36 Pixel-Shader-ALUs, acht Vertex-Shader-Einheiten und zwölf Pixel-Pipelines. Der Chiptakt wurde jedoch von 570 auf 500 Megahertz gesenkt und der 512 Megabyte große Speicher taktet lediglich mit 600 statt 690 Megahertz. Dafür ist sie für 150 Euro rund 50 Euro günstiger als die X1950 Pro. Erste GT-Karten kommen von Sapphire und Palit/Xpertvision.

Daniel Möllendorf

Info: www.sapphiretech.com/ge | www.palit.biz



Sapphires X1950 GT hat einen flachen Kühler und ist für Crossfire ohne eine spezielle Master-Karte geeignet.



Corsairs DDR2-1250-Speicher verfügt über die gleiche Lamellenkühlung wie das bisherige Top-Modell DDR2-1111 (im Bild).

DOMINATOR TWIN2X2048-10000C5DF

Heißes Taktmodell

Rekordverdächtig: Für die beiden Ein-Gigabyte-Riegel garantiert Corsair satte 625 Megahertz (DDR2-1250).

SPEICHER | Bisher liefen die schnellsten Module nur mit 600 Megahertz. Für 625 Megahertz ist jedoch eine höhere Speicherspannung erforderlich: 2,4 Volt. Mit im Lieferumfang: ein Klemmaufsatz mit drei kleinen Lüftern, den Sie einfach an den Speicherbänken befestigen. Als Latenzzeiten gibt Corsair 5-5-5-18 an. Der EPP-Modus für Nforce5/6-Platinen ist ebenfalls dabei. Der Preis liegt bei rund 590 Euro.

Daniel Möllendorf

Info: www.corsairmemory.com

GEWINNSPIEL

Speicher, lecker!

PC ACTION und MSC verlosen zweimal zwei Gigabyte DDR2-800-Speicher.

Besonders schnellen Speicher gibt es bei MSC, für zwei PC ACTION-Leser ist der sogar kostenlos: Der Hersteller verlost zwei DDR2-800-Pärchen mit jeweils zwei Ein-Gigabyte-Modulen aus der Cell-Shock-Serie. Die erste Variante CS2221041 ist rund 290 Euro, die zweite knapp 250 Euro wert.

Wie heißt die Speicher-Serie?
a) Cell Shock
b) Prellbock
c) Holzstock

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.



GEFORCE 8800 GTS 320 MBYTE

Jetzt wird abgespeckt!



Die 320-Megabyte-Variante verfügt über die gleiche Kühlung wie das ältere 8800-GTS-Modell mit 640 Megabyte.

Eine neue Geforce 8800 GTS soll für weniger als 300 Euro der Radeon X1950 XTX von Ati das Wasser abgraben.

GRAFIK | Die einzige Änderung im Vergleich zum bisherigen GTS-Modell: Der Speicher ist mit 320 Megabyte nur noch halb so groß, da Nvidia bei den zehn Modulen auf halbierte Kapazität setzt. Die Taktraten von Chip und Speicher bleiben identisch, daher sind Leistungsverluste nur bei sehr hohen Auflösungen und Kantenglättungsmodi zu befürchten. Für aktuelle Spiele sind 320 Megabyte meist ausreichend. Knapp wird es allerdings, wenn Sie Fan-Mods verwenden, etwa eines der hochauflösenden Texturpakete für *Oblivion*. Der angepeilte Preis von „unter 300 Euro" liegt jedoch nur 15 Prozent unter einer GTS mit 640 Megabyte. Carsten Spille

Info: www.nvidia.de

WOW-PAD/PIMP MY PAD

Pad-Situation

Für *WoW*-Fans im *Burning Crusade*-Fieber bringt Compad zwei neue Mauspads auf den Markt, die mit Motiven aus dem Spiel verziert sind.

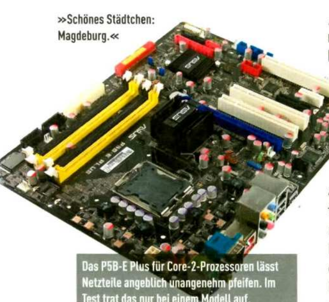
MAUSPAD | Neben der Blutelfen-Variante (rechts) bietet der Hersteller ein Mauspad mit Draenei-Aufdruck an. Beide Versionen messen 30x23,5 Zentimeter. Angenehm ist die geringe Höhe von nur 1,8 Millimetern. Die *World of Warcraft*-Pads sind bereits erhältlich und kosten rund 15 Euro. Wer lieber eine individuelle Mausunterlage für sich oder seinen Clan will, kann auf www.pimp-my-pad.de eine eigene zusammenstellen. Basis ist das spieletaugliche Speed-Pad NG von Compad, auf das Sie eigene Bilder oder beliebige Schriftzüge aufdrucken lassen. Außerdem wählen Sie die Grundfarbe nach eigenem Gusto. Der Preis für solch eine Eigenkreation liegt bei rund 25 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.compad.de | www.pimp-my-pad.de

WoW-Spieler bekommen bei Compad die passende Mausunterlage (oben) zum Suchtmittel. Auf pimp-my-pad.de (unten) gestalten Sie Ihr Pad selbst.

ASUS P5B-E PLUS

Alte Pfeife



Das P5B-E Plus für Core-2-Prozessoren lässt Netzteile angeblich unangenehm pfeifen. Im Test trat das nur bei einem Modell auf.

„Mein Netzteil fiept!" oder „Es pfeift!" So berichten mehrere Leser – und geben der Asus-Platine P5B-E Plus die Schuld.

HAUPTPLATINE | In unserem Praxistest mit acht Netzteilen konnten wir nur bei einem ein deutliches Fiepen ausmachen: beim Silverstone Element mit 500 Watt (ST50EF-Plus). Das Problem war allerdings nicht auf die Asus-Platine beschränkt: Auch bei dem IN9 32X-Max von Abit fiepte das Netzteil, allerdings war das Geräusch leiser. „Wenn das Netzteil fiept, dann hat es ein Problem und nicht die Hauptplatine", erwiderte Asus auf unsere Anfrage. Eine Kompatibilitätsgarantie gibt es nicht. Unser Tipp: Wenn Ihr PC von dem Problem betroffen ist, sollten Sie das Netzteil bei Ihrem Händler umtauschen. Daniel Möllendorf

Info: www.asus.de

LIES MICH!

Erste *Crysis*-Benchmarks im Internet



Spiel | Auf einer asiatischen Webseite sind die ersten Benchmark-Ergebnisse von einer aktuellen *Crysis*-Version aufgetaucht. Angeblich wurde mit dem Programm Fraps eine fünfminütige Spielszene gemessen. Das Testsystem (Core 2 Quad QX6700, vier Gigabyte Speicher, zwei Geforce 8800 GTX, Ageia-Physikkarte) brachte es in 1.024x768 ohne Kantenglättung und anisotrope Filterung auf 43,9 Fps. In 1.280x1.024 waren es 36,8 Fps. Bis zur Veröffentlichung rechnen wir mit deutlich niedrigeren Hardware-Anforderungen. (DM)

Info: www.crytek.com

Neue Gerüchte zur Geforce-8000-Mittelklasse



Grafik | Noch vor der Cebit stellt Nvidia angeblich zwei günstige Chip-Varianten der Geforce-8-Serie vor: Die Geforce 8600 GTS (G86-Chip) und die günstigere Geforce 8600 GS (G84). Unterschiede gibt es beim Takt: Während die GTS-Version mit 650/900 arbeitet, sind es bei der 8600 GS 550/700 Megahertz. Wahrscheinlich hat die preiswertere Variante 64 Shader-Prozessoren, 16 Textureinheiten und zwei Rasteroperatoren (ROPs) – das wäre genau halb so viel wie bei der Geforce 8800 GTX. Der Speicher ist allerdings nur mit 128 Bit angebunden. Auf dem ersten Foto einer entsprechenden Karte erkennt man einen relativ kleinen Kühler und eine SLI-Verbindung. Ein Stromanschluss fehlt. (DM)

Info: www.nvidia.de

Intel senkt schon früher die Preise



Prozessor | Bereits ab dem 22. April bietet Intel seine Core-2-Duo- und Core-2-Quad-Prozessoren um bis zu 38 Prozent günstiger an. So kostet dann beispielsweise das kleinste Modell E4300 statt 163 nur noch 113 US-Dollar. Die Preissenkung gilt auch für die älteren Pentium-D-Prozessoren. Außerdem kommen weitere Core-2-Duo-Modelle, der neue Pentium E und zwei Celeron-Modelle mit geringerem Zwischenspeicher und niedrigerem Frontside-Bus-Takt dazu. (DM)

Info: www.intel.de

Sapphire/Asus: Dual X1950 Pro



Grafik | Unter dem Codenamen „Godfather" präsentierte Sapphire eine Karte mit zwei Radeon-X1950-Pro-Grafikchips (im Bild). Bisher ist das aber nur eine Technik-Studie. Wenig später zeigte auch Asus ein eigenes Dual-X1950-Pro-Modell. (DM)

Info: www.sapphiretech.com/ge

Neue AMD-Prozessoren



Prozessoren | Die Webseite HKEPC.com berichtet, dass AMD im zweiten Quartal zwei weitere Zweikern-Modelle mit 35 Watt Leistungsaufnahme anbieten will: Der X2 4000+ taktet mit 2,1, der X2 4200+ mit 2,2 Gigahertz. Zum Vergleich: Aktuelle X2-Prozessoren mit Brisbane-Kern nehmen 65 Watt auf. AMD behauptet zudem, dass der kommende Quad-Core-Prozessor „Barcelona" in den meisten Anwendungen um 40 Prozent schneller ist als Intels Vierkern-Xeon 5300 („Clovertown"). (DM)

Info: www.amd.de

Wegen alter Treiber oder falscher Einstellungen können 3D-Beschleuniger ihr volles Leistungspotenzial oft nicht ausspielen.



»Protzig: Hamster-Laufrad von Colani.«

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Clevere Karten-Tricks

Sie wollen aus Ihrer Grafikkarte die maximale Leistung holen oder die Bildqualität verbessern? Dann brauchen Sie unsere Tipps!

Grafikkarten bieten enormes Potenzial für Optimierungen. Ob Nvidia oder Ati, offizielle oder modifizierte Treiber, Standardfunktionen oder Extra-Hilfsprogramme: Bei kaum einer PC-Komponente haben Sie so viele Eingriffsmöglichkeiten wie bei Ihrer Grafikkarte. PC ACTION stellt Ihnen die besten Tipps zu Treibern, Werkzeugen und Feineinstellungsprogrammen für Grafikkarten von Ati und Nvidia vor.

BASIS-HINWEISE

Verwenden Sie aktuelle Treiber ▮ Die Hersteller entwickeln die Treibersoftware für ihre Grafikkarten ständig weiter. Neben Leistungs-Optimierungen integrieren sie auch Fehlerkorrekturen (Bugfixes) oder sogar neue Funktionen wie Adaptive- oder Transparenz-Kantenglättung (FSAA). Als Faustregel sollten Sie daher möglichst keine Treiber nutzen, die älter als sechs Monate sind. Sonst verpassen Sie womöglich neue Ausstattungsmerkmale.

Aktuelle Treiber finden ▮ Die neuesten Ati-Catalyst-Treiber bekommen Sie auf http://ati.amd.com/support/driver-de.html, während Nvidias Forceware-Treiber unter www.nvidia.de/page/drivers.html zu finden sind. Auf diesen Seiten navigieren Sie bequem zum jeweils benötigten Download. Die halboffiziellen Beta-Forcewares gibt es übrigens unter www.nzone.com. Die bis zum Redaktionsschluss aktuellen Treiber packen wir natürlich für Sie auf unsere DVD.

Treiber vom Grafikkartenhersteller? ▮ Die Hersteller Ihrer Grafikkarte, zum Beispiel MSI, Leadtek, Sapphire oder HIS, liefern auch immer einen Treiber mit. Der basiert auf dem Referenztreiber von Ati beziehungsweise Nvidia und ist daher grundsätzlich funktionsgleich. Meistens bieten diese Treiber einige kleine Extras. Dabei halten sich nutzlose und nützliche Funktionen die Waage – wie Links zur Internetseite des Kartenherstellers und bunte Logos oder zum Beispiel eine aktivierte Temperaturüberwachung. Allerdings haben die herstellerspezifischen Versionen einen generellen Nachteil: Sie hinken den Referenztreibern von Ati und Nvidia in Sachen Aktualität oft hinterher. Benötigen Sie dringend eine Fehlerkorrektur oder eine neue Funktion für Ihr aktuelles Lieblingsspiel, nutzen Sie besser den Referenztreiber.

Beste Bildqualität am Flüssigkristallbildschirm? ▮ Verbinden Sie Ihre aktuelle Grafikkarte auf jeden Fall per DVI-Kabel mit dem Flüssigkristallbildschirm (LCD). Dadurch entfällt die Digital-Analog-Wandlung des Signals und die allgemeine Bildschärfe steigt. Zudem brauchen Sie die Bildausrichtung nicht manuell vorzunehmen.

Flüssigkristallbildschirm stets in nativer Auflösung betreiben ▮ LCDs bieten enorme Textschärfe in ihrer sogenannten nativen Auflösung, die bei 19-Zoll-Geräten meist 1.280x1.024 Pixel beträgt. Das funktioniert nur, weil in dieser Auflösung für jedes Pixel genau ein physikalisches Pendant zur Anzeige vorhanden ist. Auch in Spielen sollten Sie, wann immer möglich, mit der nativen Auflösung spielen, um keine Einbußen bei der Bildqualität zu erleiden. Nutzen Sie daher bei entsprechenden LCDs zum Beispiel 1.280x1.024 statt 1.280x960.

GRAFIKKARTENTAUSCH

Kompatibilität prüfen ▮ Informieren Sie sich auf jeden Fall vor dem Kauf, ob die favorisierte Grafikkarte bekannte Kompatibilitätsprobleme mit Ihrer Hauptplatine, dem Netzteil oder Gehäuse hat. Durch die hohe Leistungsaufnahme aktueller Modelle, die langen Platinen und die wuchtigen Kühler kann es immer wieder vorkommen, dass eine bestimmte Grafikkarte in Ihrem System nicht funktioniert. Unsere Tests weisen zum Beispiel auf problematisches Platinen-Layout hin. Das Netzteil sollte für eine aktuelle High-End-Grafikkarte über eine Leistung von mindestens 18 Ampere auf beiden Zwölf-Volt-PCI-Express-Leitungen verfügen. Die pauschalen Watt-Angaben, die sowohl Ati als auch Nvidia auf ihren Webseiten machen, können Sie nur als sehr grobe Richtwerte betrachten. Wichtiger ist die Qualität des Netzteils und dessen Fähigkeit, die aufgedruckten Stromstärken auch bei hoher Last über einen längeren Zeitraum konstant

zu halten. Auch das restliche System spielt eine Rolle – ein übertakteter Pentium D belastet das Netzteil stärker als ein Athlon 64 3200+. Für eine aktuelle Mittelklasse-Grafikkarte sind Markennetzteile mit 350 bis 400 Watt empfehlenswert, für High-End-Modelle sollten es 500 bis 550 Watt für eine Einzelkarte sein.

Die alten Treiber richtig deinstallieren ▮ Wenn Sie Ihre Grafikkarte tauschen wollen, sollten Sie zunächst die Treiber des alten Modells deinstallieren. Löschen Sie dabei aber nicht die einzelnen Dateien von Hand, sondern nutzen Sie die Windows-Funktion unter „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Software". Bei den installierten Nvidia-Treibern haben Sie nach einem Doppelklick die Option, alle Nvidia-Treiber oder lediglich die Grafiktreiber loszuwerden. Deinstallieren Sie nur die Grafiktreiber, da sonst Ihr Windows eventuell nicht mehr startet. Für Ati-Karten gibt es einen separaten Eintrag: „Ati – Software Uninstall Utility". Hierüber können Sie sämtliche Ati-Software auf Ihrem Rechner entfernen.

Stromanschlüsse verbinden ▮ Moderne Grafikkarten haben eine zu hohe Leistungsaufnahme, der Grafikkarten-Steckplatz allein kann sie nicht versorgen – Sie benötigen eine zusätzliche Verbindung zum Netzteil. AGP- und einige PCI-Express-Karten nutzen dabei einen oder in seltenen Fällen zwei vierpolige Anschlüsse (sogenannte 5,25-Zoll-Stecker). Falls Ihre Grafikkarte zwei Anschlüsse braucht, stellen Sie sicher, dass die nicht vom selben Kabelstrang des Netzteils stammen, sondern unterschiedliche Leitungen nutzen. PCI-Express-Karten kommen bei wenigen Ausnahmen mit einem Anschluss aus. Falls Ihr Netzteil keinen „PCI-Express-Anschluss" hat, sollten Sie ebenfalls darauf achten, den nötigen Adapter aus zwei Zwölf-Volt-Strängen zu speisen.

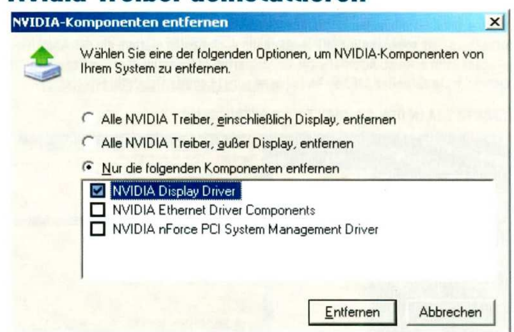
Neue Treiber installieren ▮ Normalerweise sollte die integrierte Set-up-Routine der Treiberpakete zur Installation ausreichen. Befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Klappt das nicht, besteht die Möglichkeit, den Treiber manuell über den Gerätemanager ins System einzubinden: Starten Sie zuerst die Installation manuell, damit sie die Archivdatei auf Ihre Festplatte entpackt. Alternativ können Sie ein Komprimierungsprogramm Ihrer Wahl zum Entpacken nutzen. Rufen Sie nun den Gerätemanager auf („Start" – „Ausführen"; dort „devmgmt.msc" eingeben und „Enter" drücken). Sie wählen unter „Andere Geräte" den „Videocontroller" und betätigen „Treiber aktualisieren". Im nächsten Fenster installieren Sie „Software von einer Liste ..." und klicken dann „Nicht suchen, sondern ..." und als Hardwaretyp „Grafikkarte" an. Mit einem Klick auf „Datenträger" bestimmen Sie das Verzeichnis, in dem die Installationssteuerungsdatei (.inf) des Treibers liegt. Für Ati- oder Nvidia-Karten suchen Sie nach folgendem Schema (die Ziffernfolgen ändern sich entsprechend bei neueren Treibern): C:\ATI\SUPPORT\6-11_xp-2k_dd_ccc_wdm_enu_37616\Driver\2KXP_INF\CX_38529.inf (Ati) oder C:\NVIDIA\Win2KXP\93.71 (Nvidia)

NVIDIA GEFORCE-KARTEN

Forceware freischalten ▮ Die versteckten Übertaktungsfunktionen des Nvidia-Treibers schalten Sie mithilfe des Forceware-Unlocker-Programms von der DVD frei.

Beste Bildqualität im Forceware einstellen ▮ Da die Forceware-Treiber ein wenig kompliziert auf die bestmögliche Bildqualität zu trimmen sind, folgt eine kurze Anleitung. Zunächst installieren Sie den Forceware-Unlocker von unserer DVD und wechseln auf die erweiterte Ansicht. Deaktivieren Sie die folgenden drei Einträge: „Trilineare Optimierung", „Anisotrope MIP-Filter Optimierung" und die „Optimierung des Anisotropen Musters". Setzen Sie „Negative LOD-BIAS" auf „Clamp" und schalten Sie erst dann den Treiber auf „Hohe Qualität". Kantenglättung, anisotrope Filterung und vertikale Synchronisation sollten Sie je nach Spiel und Geschmack variieren – hier gibt es keine Patentlösung. Ist die Bildrate hoch genug, aktivieren Sie zudem die Transparenz-Kantenglättung. Wählen Sie die Option „Super-Sampling".

Nvidia-Treiber deinstallieren



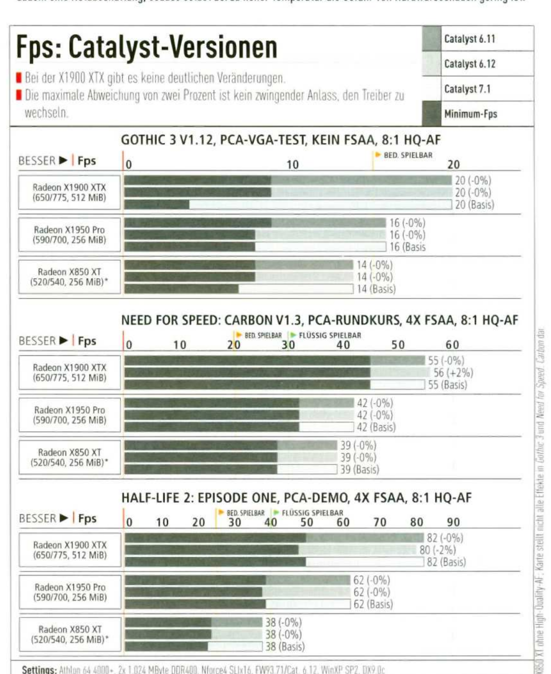
Im Gerätemanager finden Sie unter „Software" – „Nvidia Drivers" die Deinstallationsroutine. Entfernen Sie nur den Grafikkartentreiber und lassen Sie die restlichen Treiber unangetastet, falls Sie eine Nforce-Hauptplatine besitzen!

Betriebstemperaturen von Nvidia-Karten

Modell	Grad Celsius	Modell	Grad Celsius
GF 8800 GTX	82-90	GF 7600 GS	54-73
GF 8800 GTS	76-84	GF 7300 GT	50-65
GF 7950 GX2	80	GF 6800 Ultra	69-75
GF 7950 GT	75-82	GF 6800 GT	50-78
GF 7900 GTX	65-78	GF 6800 GS	65-70
GF 7900 GT	64-77*	GF 6800	58-72
GF 7900 GS	50-77**	GF 6800 LE/XT	55-70
GF 7800 GTX/512	73-78	GF 6600 GT	74-90
GF 7800 GTX	66-79	GF 6600	54-65
GF 7800 GT	65-70***	GF 6600 LE	48-58
GF 7600 GT	65****	GF 6200	65

Bei passiver Kühlung: * 111 °C | ** 87 °C | *** 103 °C | **** 76 °C

Aktuelle Grafikkarten erreichen Betriebstemperaturen, die immer wieder besorgte Leseranfragen hervorrufen. PC ACTION gibt hier einen Überblick über die normalen Lasttemperaturen von Nvidia-Karten. Diese besitzen zudem eine Notabschaltung, sodass selbst bei zu hoher Temperatur die Gefahr von Hardwareschäden gering ist.

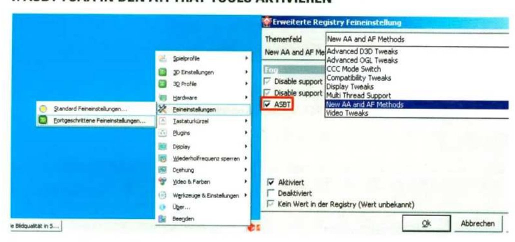


*X850 XT ohne High-Quality-AF; Karte stellt nicht alle Effekte in *Gothic 3* und *Need for Speed: Carbon* dar.

Anti-Aliasing verbessern

In aktuellen Ati-Treibern versteckt sich eine Option, um das Adaptive-FSAA weiter zu verbessern. Der sogenannte ASBT-Modus kann auch Kanten glätten, die das Adaptive-AA sonst nicht erfasst. Alternativ zur komplizierten Aktivierung über das Register nutzen Sie die aktuellen Ati Tray Tools (www.guru3d.com/article/atitraytools/189).

1. ASBT-FSAA IN DEN ATI TRAY TOOLS AKTIVIEREN



Über „Feineinstellungen" – „Fortgeschrittene ..." aktivieren Sie unter „New AA and AF Methods" den inoffiziellen ASBT-Glättungsmodus.

2. BILDVERGLEICH: ADAPTIVE-FSAA GEGEN ASBT



Aktivieren Sie ASBT für ein besseres Bild. Das Tor im Hintergrund ist nun ebenfalls geglättet. Je nach Spiel kostet ASBT allerdings einige Bilder pro Sekunde (Fps).

Ati-Catalyst-Treiber entfernen

Der Catalyst-Treiber bringt eine eigene Deinstallationsoption mit. Klicken Sie auf „Ändern/Entfernen", um das Paket vollständig zu deinstallieren.

Betriebstemperaturen von Ati-Karten

Modell	Grad Celsius	Modell	Grad Celsius
X1950 XTX	77-84	X1600 XT	65-70*
X1950 Pro	55-74	X1600 Pro	79
X1900 XTX	84-96	X850 XT-PE	82
X1900 XT	94	X850 XT	58-66
X1900 AiW	91	X800 XT-PE	64
X1900 GT	89	X800 XT	59
X1800 XT	72-92	X800 Pro	61
X1800 XL	67-71	X800 XL	56-70**
X1800 GTO	53-71	X800	57-72***
X1650 XT	79	X800 GTO	55-71
X1650 Pro	86	X800 GT	45-69

Bei passiver Kühlung: * 100 °C | ** 101 °C | *** 90 °C

Auch wegen der Betriebstemperaturen von Ati-Grafikkarten erreichen uns besorgte Leseranfragen. Die Tabelle zeigt die normalen Lasttemperaturen verbreiteter Ati-Grafikchips. Viele Modelle verfügen zudem über eine Notabschaltung bei Überhitzung.

Transparenz-FSAA auf die Geforce6 ▮ Nvidias Technik zur Glättung halbdurchsichtiger Objekte, wie zum Beispiel Zäune, war lange Zeit der Geforce7-Reihe vorbehalten. Mit aktuellen Treibern lässt sich dieses Merkmal nun auch auf den Beschleunigern der Geforce6-Generation nutzen. Doch Vorsicht: Transparenz-FSAA kann besonders bei aktuellen Spielen eine Menge Grafikleistung kosten.

Die Mehrkernoptimierungen deaktivieren ▮ Besitzen Sie einen Mehrkernprozessor und haben Leistungs- oder Stabilitätsprobleme in Spielen, können Sie probehalber im Nvidia-Treiber die Optimierung für Mehrkernprozessoren deaktivieren.

Videos verursachen zu hohe Systemlast ▮ Wenn bei Ihnen bereits das Anschauen von Nicht-HD-Filmen eine nahezu hundertprozentige PC-Auslastung verursacht, wechseln Sie auf die neuesten Treiber, in denen der Fehler behoben ist. Auch den AGP-Treiber für die Hauptplatine sollten Sie neu installieren.

Geforce8 mit altem Control-Panel nutzen ▮ Wenn Sie zu den Nutzern gehören, die sich (noch) nicht mit der neuen Forceware-Oberfläche angefreundet haben, installieren Sie das Hilfsprogramm Geforce8-Unlock von der DVD. Damit haben Sie weiter die Wahl zwischen alter und neuer Oberfläche. Im alten Control-Panel sind allerdings nicht alle FSAA-Optionen einstellbar. Deshalb greifen Sie weiter auf externe Hilfsprogramme zurück.

***Splinter Cell: Double Agent* auf Geforce8 spielen ▮** Im Gegensatz zum Mehrspieler-funktioniert der Einzelspielermodus mit einer Geforce8 nicht richtig. Sie können Abhilfe schaffen, indem Sie eine Verknüpfung zur exe-Datei von *Splinter Cell 4* anlegen und um „ -LL" erweitern (beachten Sie das Leerzeichen vor dem Minus). Schema: [Installationsverzeichnis]\SCDA-Offline\System\SplinterCell 4.exe –LL

Geforce8 sucht Gehäuse ▮ Die Webseite Maximumpc.com hat unter www.maximumpc.com/forums/viewtopic.php?t=50540 eine umfassende Gehäusekompatibilitätsliste zur langen Geforce 8800 GTX bereitgestellt.

ATI RADEON-KARTEN

Die beste Bildqualität im Catalyst einstellen ▮ Im Unterschied zu den Nvidia-Nutzern haben es Radeon-Besitzer leichter: Der Treiber ist schon sehr gut vorkonfiguriert. Besitzer einer X1300-Karte oder höher sollten unter den 3D-Einstellungen das „AF höchster Qualität" per Haken einschalten. FSAA und den AF-Grad regeln Sie je nach Spiel und Fps-Rate individuell. Für höhere Qualität zulasten der Bildrate können Sie „Adaptives FSAA" in der Einstellung „Qualität" aktivieren. Das funktioniert ab dem Catalyst 6.5 mit jeder Radeon 9500 und höher.

Texturflimmern verringern ▮ Kommen Ihnen in einem Spiel die Texturen zu flimmrig vor, können Sie versuchsweise den adaptiven sogenannten A.I.-Algorithmus im Treiber deaktivieren. Ati beteuert zwar, dass dieser die Bildqualität nur im nicht sichtbaren Bereich verringert, aber hier und da lässt sich die Qualität durch Verzicht auf A.I. noch steigern – allerdings sinken die Fps.

HDR-Rendering und FSAA in *Oblivion* ▮ Um diese im Spiel nicht angebotene Kombination zu ermöglichen, hat Ati im Frühjahr 2006 den „Chuck-Patch" herausgebracht. Den gibt es seit einiger Zeit nicht mehr – er ist mittlerweile im Treiber integriert. Erzwingen Sie einen FSAA-Level im Treiber und starten Sie *Oblivion* im HDR-Rendering-Modus, ohne die Kantenglättung zu wählen. Wichtig: Catalyst-A.I. ist dafür auf jeden Fall zu aktivieren! Manche Spiele wie *Call of Juarez* bieten die Kombination von FSAA und HDR-Rendering ebenfalls nicht an. Trotzdem können Sie diese überlisten, indem Sie die jeweilige Startdatei des Spiels („.exe") in „oblivion.exe" umbenennen.

Der Catalyst ohne Control-Center ▮ Die Webseite www.ngohq.com hat eine modifizierte Treiberversion veröffentlicht, bei der Sie das klassische Ati-Bedienungsfeld nutzen können; herunterzuladen unter www.ngohq.com/home.php?page=Files&go=cat&dwn_cat_id=18.

Carsten Spille



*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de



TOM CLANCY'S

Splinter Cell: Double Agent™ als Handy-Spiel!

Stealth-Action, spannender denn je – das brandneue Doppelagenten-Prinzip stellt Spieler vor tief greifende Entscheidungen.

Jetzt für dein Handy!



Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal Penitentiary

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

GAME-CODE: **8**

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800;
Motorola E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3.i.x
SLVR: L2 L6 L7 V 220 300 360 400 500 525 550 600 620 635
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70
Samsung: D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75
SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

Porn Manager 2

GAME-CODE: **66**



Genieße dein schlüpfriges Leben in vollen Zügen! Als Starproduzent der Erotikszene hast du alles in deinem beruflichen Leben erreicht: Mädels, Ruhm und jede Menge Kohle!

Kompatible Handys:
LG: KG800 (Chocolate); **Motorola:** E398 KRZR_K1 L: 2 6 7 PEBL_U6 RazrV3 RazrV3i RazrV3x ROKR_E1 SLVR_L6 SLVR_L7 V300 V360 V525 V550 V600 V635; **Nokia:** 3560 6111 6136 6230i 6280 5300 6233 6270 7370 7390 6600 6260 7610 6680 6630 N70 N72 7650 3660 NGAGE_QD N80 3220 6020 6030 7260; **Samsung:** D: 600 800 820 830 840 900 520 E: 900 500 780 860V 770 860 870; **Siemens:** CF75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75; **SonyEricsson:** K300i K310i K500i K508i W300i Z520i Z530i K700 D750i K550i K600i K610i K750i V800i W550i W700 Z1010 K800i W850i;
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Mission: Impossible™ 3

GAME-CODE: **2**



Bewältige als Ethan Hunt die ultimative Herausforderung im offiziellen Spiel zum Filmereignis *Mission: Impossible 3*.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3.i.x SLVR: L2 L6 L7 V 220 300 360 400 500 525 550 600 620 635; **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 N80; **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75; **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z600; **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Darkest Fear 2: Grim Oak



GAME-CODE: **6**



Besiegst du die Angst? Dr. Thomas Warden erforscht unheimliche Vorgänge im Grim Oak Hospital – Schreckliches kommt ans Licht.

Kompatible Handys:
Motorola: E398 PEBL V6 RAZR V3.i.x SLVR: L2 L6 V 220 300 360 525 550 600 635; **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6220 6230 6230i 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7610 7650 N-Gage (QD) N70; **Samsung:** D500 D600 E630 E700 E720 E800 E810; **Siemens:** E900 C65 CX65 CX70 CX75 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K500i K600i K700(i) K750i T630 V800 W550i W600i W800i Z1010 Z600;
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Sexy Vegas



GAME-CODE: **7**



Knack den Jackpot und verprasse den Gewinn mit freizügigen Ladys im virtuellen Vegas.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320; **Motorola:** E398 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600; **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70; **Samsung:** D500 D600 D800 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v; **Siemens:** C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65; **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600;
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar



»Widerlich: Zungenpest.«



Die Deathadder ist eine rundum gelungene Maus, die mit einem sehr leistungsstarken und präzisen Sensor punktet. Allerdings sind die Seitentasten nicht modular.



»Pürierstäbe waren früher noch recht unhandlich.«

Dank seiner hohen Schaltgeschwindigkeit ist der Asus MW221U zwar für Spieler geeignet, doch der Preis und die Mängel bei der Ausleuchtung stören.



»Zorro hat gerade seine homosexuelle Phase.«

OCZ macht's möglich: Sie können 2,4 Volt Speicherspannung einstellen, nach Herzenslust übertakten und behalten trotzdem die lebenslange Herstellergarantie.

Maus: Razer

Deathadder

PREIS	Ca. € 55,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.razerzone.de

- + Optimale Präzision
- + Software erlaubt umfangreiche Tastenbelegungen
- + Sehr gute Ergonomie
- − Hoher Preis/nur für Rechtshänder geeignet

AUSSTATTUNG	2,34
EIGENSCHAFTEN	1,48
LEISTUNG	1,30
GESAMTWERTUNG	1,54

Ob Ihnen als Hardcore-Razer-Fan das neue Design der Deathadder gefällt, lässt sich nicht pauschal beurteilen. Wie sich der Nager auf dem Technik-Parkett schlägt, hingegen schon.

Auf den ersten Blick gleicht die 1.800-Dpi-Razer Deathadder der Microsoft Habu. Beide haben eine schlanke Linienführung und ähnlich positionierte Knöpfe. Im Gegensatz zur Habu bietet die 100 Gramm leichte Deathadder aber keine modularen Seitentasten, die vorhandenen sind allerdings gut platziert. Die Beleuchtung wirkt bei der Razer-Maus nicht ganz so aufdringlich und ist zudem abschaltbar. Im Spieleeinsatz bleibt die Deathadder stets genau. Selbst im Low-Sense-Betrieb (Spielen mit einer sehr geringen Mausempfindlichkeit) stellen wir bei sehr schnellen Seitenbewegungen keine Aussetzer fest. Ob diese Sicherheit im Grenzbereich wirklich nötig ist, hängt von Ihrer Spielweise ab – normale Anwender erreichen die theoretisch möglichen Bewegungsgeschwindigkeiten selten. Die Ergonomie der Maus ist ebenfalls sehr gut, nur Spieler mit kleinen Händen sollten die Deathadder meiden. Die fünf Tasten lassen sich alle sicher und genau bedienen. Der relativ niedrige Gegendruck der beiden Haupttasten ist jedoch gewöhnungsbedürftig.

Lars Craemer

22-Zoll-Flüssigkristallbildschirm: Asus

MW221U

PREIS	Ca. € 400,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.asus.de

- + Reaktionszeit
- + Bildschärfe
- + HDCP-Unterstützung
- − Helligkeitsverteilung

AUSSTATTUNG	1,67
EIGENSCHAFTEN	2,42
LEISTUNG	1,85
GESAMTWERTUNG	1,92

Asus bietet den ersten 22-Zoll-Flüssigkristallbildschirm mit zwei Millisekunden Reaktionszeit an. Wir haben getestet, ob sich der MW221U für Spieler lohnt.

Der Asus MW221U hat ein Seitenverhältnis von 16:10 und eine Auflösung von 1.680x1.050. Laut Hersteller beträgt die Reaktionszeit zwei Millisekunden, im Farbkombinationstest messen wir immerhin noch 18 Millisekunden. Trotzdem stellt der Flachmann *Splinter Cell: Double Agent* und *Gothic 3* schlierenfrei dar. Selbst bei *FIFA 07* sind keine Schlieren erkennbar. Ein weiteres Plus ist die HDCP-Unterstützung per DVI-D. Damit lassen sich auf dem Asus MW221U kopiergeschützte HD-Filme von Blu-ray- oder HD-DVD-Medien abspielen. Im Test hat dies problemlos funktioniert. Uns sind aber auch Mängel aufgefallen. So lässt sich die Helligkeit lediglich von 55 bis 220 Candela pro Quadratmeter einstellen. Zudem ist die Ausleuchtung nur befriedigend, denn die Werte der Messpunkte weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 stellt das Gerät gut lesbar dar. Seine Bildschärfe ist sehr gut, die Farbbrillanz erreicht die Note „Gut". Die Tasten des übersichtlichen, intuitiv bedienbaren Bildschirmmenüs sind allerdings etwas schwergängig.

Marco Albert

Arbeitsspeicher (DDR2-1000): OCZ

Titanium Alpha VX2

PREIS	Ca. € 430,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend
INFO	www.ocztechnology.com

- + Schnell dank hohem Übertaktungspotenzial
- + Garantie auch mit 2,4 Volt
- + Coole Optik
- − Hohe Spannung erforderlich

AUSSTATTUNG	2,10
EIGENSCHAFTEN	2,01
LEISTUNG	1,35
GESAMTWERTUNG	1,63

Übertakten ohne Einschränkungen: Mit dem auffällig cool verkleideten Zwei-Gigabyte-Speicherpärchen von OCZ dürfen Sie kräftig an der Taktschraube drehen.

Unter den in allen Farben schimmernden, gelochten Kühlern der Module (Produktkennung: OCZ2TA1000VX22GK) verbergen sich Speicherchips, bei denen OCZ einen stabilen Betrieb mit den niedrigen Latenzen 4-4-4-15 bei 500 Megahertz Takt (auch: DDR2-1000) garantiert. In unserem Test mit 2,2 Volt und der Asus-Platine M2N32-SLI Deluxe liefen mit dieser Taktrate auch die noch besseren Werte 4-4-4-12 stabil. Wer die Module für den DDR2-800-Einsatz verwendet, kann sie sogar mit den extrem guten Werten 3-4-3-9 nutzen. Hierfür sind allerdings 2,3 Volt Spannung nötig. Prüfen Sie deshalb vor dem Kauf, ob sich bei Ihrer Hauptplatine überhaupt eine so hohe Speicherspannung im BIOS einstellen lässt. Die Garantie verlieren Sie damit übrigens nicht, denn bei den VX2-Modulen dürfen Sie sogar 2,4 Volt wählen. Das Highlight der Riegel sind aber nicht die Latenzen, sondern das Taktpotenzial: Mit 2,4 Volt und den gehobenen Timings 5-5-5-15, 2T erreichten wir im Test sauschnelle 580 Megahertz DDR (DDR2-1160). Damit eignet sich das Pärchen auch für anspruchsvolle Profi-Übertakter.

Daniel Möllendorf

GAAANZ VIELE UND GAAANZ NEUE SPIELE, LOGOS USW...

WWW.GIGAHANDY.DE

HEISSE EROTIKVIDEOS





FARBIGE EROTIKLOGOS









FARBIGE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



Bei Bestellung sende eine SMS mit: PAT + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: PAT 43222 Herbert)



Bei der Wahl des DSL-Anbieters spielt neben dem Preis und den Kündigungsfristen auch die Verbindungsgeschwindigkeit eine Rolle.

15 DSL-ANBIETER IM TEST

Leitungsgesellschaft

Im DSL-Tarif-Dschungel ändern sich die Preise ständig. Damit Sie den Überblick behalten, haben wir die aktuellen Tarife verglichen.

Wer sich entschließt, seinen bisherigen DSL-Anbieter in die Wüste zu schicken, um auf ein Komplettpaket aus DSL- und Telefonflatrate zu wechseln, kann richtig viel Geld sparen. Nachdem Anbieter wie Arcor oder Versatel bereits mit eigenen Netzen die Preise kräftig gedrückt haben, bieten nun Freenet und Strato DSL-Pakete an, bei denen kein Festnetzanschluss mehr nötig ist. Wer das beste Tarif-Angebot am Start hat, erfahren Sie auf diesen Seiten.

ANBIETER OHNE FESTNETZANSCHLUSS (FREENET, STRATO)

Strato gehört zu Freenet. Dennoch bietet die Firma mit dem Tarif DSL 3+ einen weitaus attraktiveren Tarif als der Mutterkonzern. Als einzige Anbieter (Englisch: Provider) in diesem Vergleich offerieren Strato und Freenet ein DSL-Angebot ohne Festnetzanschluss. Der Nutzer telefoniert per Voice over IP (VoIP) über die DSL-Leitung. Im Test ist die Sprachqualität glasklar und damit besser als so mancher analoge Telefonanschluss. Im Strato-Tarif für 38,80 Euro ist eine 16-Megabit-Leitung enthalten. Das Freenet-Angebot kostet rund einen Euro mehr, bietet aber lediglich eine Ein-Megabit-Leitung. Dafür ist bei Strato eine Einrichtungsgebühr in Höhe von 29,90 Euro fällig. Bei Freenet gilt die Telefonflatrate für Deutschland und sieben weitere EG-Länder (Dänemark, Frankreich, Großbritannien, Italien, Niederlande, Österreich und Spanien).

ANBIETER MIT EIGENER LEITUNG (ARCOR, ALICE, M-NET, QSC, VERSATEL)

Bei den von der T-Com unabhängigen Anbietern mit eigenen Analog- beziehungsweise ISDN-Anschlüssen setzt sich Versatel an die Spitze. Für rund 35 Euro im Monat erhalten Sie einen ISDN-Anschluss samt Telefon- und DSL-Flatrate. Ist Ihnen eine Zwei-Megabit-Leitung zu langsam, beträgt der Aufpreis für DSL 6000 lediglich fünf Euro. DSL 16000 unterstützt Versatel nicht. Für das gleiche Angebot mit einer Zwei-Megabit-Leitung zahlen Sie bei Arcor 39,85 Euro, mit DSL 6000/16000 sind rund 45 respektive 53 Euro fällig. Gerade wenn Sie mit hohen Bandbreiten surfen möchten, ist M-Net eine günstige Alternative. Der Aufpreis für DSL 16000 beträgt lediglich drei Euro – so kostet das Komplettpaket rund 45 Euro im Monat. Alice Fun schlägt wie der Arcor-Tarif mit circa 40 Euro im Monat zu Buche, allerdings gehört eine Vier-Megbit-Leitung zum Standard. Positiv ist die kurze Kündigungsfrist von vier Wochen. Zum Paket gehört ein analoger Telefonanschluss. Gegen einen Aufpreis von zwei Euro im Monat erhalten Sie einen ISDN-Anschluss. Am Ende des Testfelds liegt QSC. Die Firma bietet lediglich einen Tarif mit einer Zwei-Megabit-Leitung an, der mit 48,99 Euro auch noch teuer ist (DSL- und Telefonflatrate inklusive). Gerade bei Anbietern mit einer eigenen Leitung ist der Wunschkandidat aber nicht immer in ganz Deutschland verfügbar. Prüfen Sie daher auf der Webseite des jeweiligen Unternehmens, ob der in Ihrer Region überhaupt Anschlüsse parat hat.

ANBIETER FÜR T-COM-KUNDEN (AOL, CARPO, LYCOS, TISCALI, T-ONLINE)

Auf den ersten Blick ist T-Online mit 49,95 Euro (analog) beziehungsweise 53,94 Euro (ISDN) der teuerste Anbieter. Allerdings gehört beim „Call & Surf"-Tarif bereits ein T-DSL-6000-Anschluss zum Standard. Die Telefonflatrate entpuppt sich dagegen als Mogelpackung. Bei Festnetzverbindungen in andere Netze (Arcor und Co.) erfolgt ein Zuschlag von 0,21 Cent pro Minute. Bei AOL, Carpo, Lycos und Tiscali zahlen Sie für das Gesamtpaket inklusive T-Com-Anschluss gut 46 Euro. Unterschiede gibt es unter anderem bei den Kündigungsfristen. Diese beträgt bei Carpo nur vier Wochen zum Monatsende, während AOL und Tiscali Verträge mit einer Mindestlaufzeit von zwölf Monaten verkaufen. (Lycos: 24 Monate). Mit einer 16-Megabit-Leitung ist der Tarif von Lycos zum Preis von 51,35 Euro am günstigsten. Trotzdem bleibt Vorsicht geboten, denn das vermeintlich kostenlose Internet Security 2006 ist nur die ersten sechs Monate gebührenfrei (Vertrag: 24 Monate).

Wer bietet mehr? DSL-Tarife inklusive Telefonflatrate im Vergleich! (Stand: 19.01.2007)

Anbieter	1&1	Alice	AOL	Arcor	Carpo
Tarif	3DSL	Fun	DSL Flatpack Surf & Phone	All-inclusive-Paket	Carpo DSL 2000
Monatspreis	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99	€ 39,90	€ 29,99	€ 39,85	€ 29,95
Mindestvertragslaufzeit	24 Monate	Kündigung 4 Wochen z. Monatsende	12 Monate	24 Monate	Kündigung 4 Wochen z. Monatsende
Einrichtungsgebühr	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 4000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	T-Com-Anschluss erforderlich	Analog inklusive (ISDN: + € 2,00)	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive (ISDN)	T-Com-Anschluss erforderlich
Telefonflatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive	Inklusive (VoIP)	Inklusive	Inklusive (VoIP)
Kosten/Monat	€ 43,86 (Durchschnitt in 24 Mon.)	€ 39,90	€ 46,36	€ 39,85	€ 46,32
Upgrade auf DSL 6000/16000	Inklusive (sofern möglich)	Plus € 10,- für DSL 16000	Plus € 15,- für DSL 16000	Plus € 5,- bzw. € 13,-	Plus € 6,- bzw. € 12,95
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Besonderheiten	DSL 16000 Standard, Movie-Flat	Von T-Com unabhängig	Highspeed-Tarif inkl. Fritz!Box	Von T-Com unabhängig	Internet Security 3 Monate gratis

Anbieter	Freenet	GMX	Lycos	M-Net	QSC
Tarif	Freenet komplett	3DSL	DSL Connect 2000	Maxi Komplett 2000	Q-DSL home 2.560 kBit/s
Monatspreis	€ 39,85	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99	€ 19,99	€ 39,90 bzw. € 43,90 im 2. Jahr	€ 39,00
Vertragslaufzeit	24 Monate	24 Monate	24 Monate	24 Monate	12 bzw. 24 Monate
Einrichtungsgebühr	Entfällt	Entfällt	€ 19,99	Entfällt	€ 99,- bzw. € 59,- (nach Laufzeit)
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 1000 Standard)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	Inklusive	T-Com-Anschluss erforderlich	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive	Inklusive
Telefonflatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive (VoIP)	€ 9,99 (VoIP optional)	Inklusive	€ 9,99 (VoIP optional)
Kosten/Monat	€ 39,85	€ 43,03 (Durchschnitt in 24 Mon.)	€ 46,35	€ 41,90 (Durchschnitt in 24 Mon.)	€ 48,99
Upgrade auf DSL 6000/16000	Plus € 10,- bzw. € 15,-	Inklusive (sofern möglich)	Plus € 5,- für DSL 16000	Plus € 2,50 bzw. € 3,-	Nicht möglich
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Besonderheiten	Upgrade auf DSL 3000 für € 5,00	DSL 16000 Standard, Movie-Flat	-	Von T-Com unabhängig	Von T-Com unabhängig

Anbieter	Strato	T-Online	Tiscali	Versatel	Web.de
Tarif	DSL 3+	Call & Surf Comfort/T-ISDN	DSL Flat & Phone Flat	DSL & Fon-Paket 2000	3DSL
Monatspreis	€ 38,80	€ 49,95 (analog)/€ 53,94 (ISDN)	€ 4,90	€ 34,98	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99
Vertragslaufzeit	24 Monate	12 Monate	12 Monate	24 Monate	24 Monate
Einrichtungsgebühr	€ 29,90	€ 59,95	€ 49,95	Entfällt	Entfällt
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 6000 Standard)	€ 19,99 (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 16000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	Inklusive (VoIP)	Inklusive (ISDN)	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive	T-Com-Anschluss erforderlich
Telefonflatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive	€ 4,90 (VoIP)	Inklusive (ISDN)	Inklusive (VoIP)
Kosten/Monat	€ 38,80	€ 49,95 (analog)/€ 53,94 (ISDN)	€ 46,16	€ 34,98	€ 43,03 (Durchschnitt in 24 Mon.)
Upgrade auf DSL 6000/16000	Inklusive (sofern möglich)	€ 10,- für DSL 16000	€ 5,- für DSL 6000	€ 5,- für DSL 6000	Inklusive (sofern möglich)
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Besonderheiten	€ 33,80 ohne Telefonflatrate	Keine echte Telefonflatrate	Teilweise auch Telefonanschluss	Von T-Com unabhängig	DSL 16000 Standard, Movie-Flat

Alle Tarife beziehen sich auf Angebote mit zwei Megabit. Die Kosten pro Monat enthalten auch die Ausgaben für eine optionale Telefonflatrate. Die Angaben inklusive T-Com-Kosten schließen den Standardtarif (16,37 Euro/Monat für den Telefonanschluss) ein.

ANBIETER FÜR T-COM-KUNDEN (UNITED INTERNET)

1&1, GMX sowie Web.de gehören zur United Internet AG und bieten den gleichen DSL-Tarif mit der Bezeichnung 3DSL an. Allerdings empfehlen wir die Anmeldung über www.gmx.de oder www.web.de, da Sie dann im ersten Monat gratis surfen und somit 19,99 Euro sparen. Sofern es die physikalischen Gegebenheiten zulassen, enthält der 3DSL-Tarif die maximal mögliche Bandbreite mit bis zu 16.000 Kilobit/s. Das 3DSL-Angebot ist unser Geheimtipp, denn dabei sind zusätzlich eine eigene Domain (reservierter Bereich im Netz) mit Wunschnamen und Speicherplatz sowie 50 E-Mail-Postfächer enthalten. Außerdem können Sie sich über eine sogenannte Movie-Flat freuen, mit der Sie unbegrenzt auf 100 Kino- und Fernsehfilme aus dem Maxdome-Angebot zugreifen können. Per Livestream gelangen die Filme auf Ihren PC oder TV-Bildschirm. Wenn Sie auf diese Extras keinen Wert legen, fahren Sie mit den günstigeren Tarifen von Strato und Co. besser.

FAZIT: DSL-ANBIETER

Die an die T-Com gekoppelten Tarife gehören zu den teuersten in unserem Testfeld. Besonders preiswert sind Anbieter wie Versatel oder Alice, die dank ihrer eigenen Netze den Kunden günstige Preise gewähren können. Eine echte Alternative ist aber auch der Tarif von Strato, bei dem Sie keinen Festnetzanschluss benötigen.

Daniel Waadt

DSL-Anschlüsse – die Unterschiede

DSL 1000

DSL 1000 arbeitet im Vergleich zu einem ISDN-Anschluss immerhin mit 16-facher Geschwindigkeit. Basisanwendungen wie E-Mail, Surfen und Online-Radio laufen reibungslos. Deutliche Einschränkungen: Größere Up- beziehungsweise Downloads dauern sehr lange, DSL-Telefonie ist nicht störungsfrei und als Zugang für mehrere Nutzer gleichzeitig ist DSL 1000 eher ungeeignet. Für Online-Spiele ist DSL 1000 aber ausreichend schnell.

DSL 2000

Diese Anschlussvariante darf aktuell als Mindeststandard gelten. Up- und Downloads erfolgen recht zügig und auch Multimedia-Nutzung – in Maßen – ist durchaus möglich. Kleinere Clips laufen ganz ansehnlich, bei Livestreams in Spielfilmlänge ist jedoch mit deutlichen Qualitätseinbußen zu rechnen. Online-Spiele laufen mit DSL 2000 und Fastpath reibungslos.

DSL 6000

Dieser Alleskönner kommt neben den Standardanwendungen auch mit allen Multimedia-Applikationen bestens zurecht. Spielfilm-Livestreams in hoher Qualität sowie DSL-Telefonie parallel über zwei Leitungen bereiten keine Probleme.

DSL 16000

Leistung ist durch nichts zu ersetzen – außer durch noch mehr Leistung. DSL 16000 macht auch die vielköpfige Multimedia-Familie wunschlos glücklich und ist dreifach tauglich: Internet, DSL-Telefonie sowie Internet-TV – alles ist zeitgleich und reibungslos möglich. Diese Hochgeschwindigkeitsverbindung ist aber momentan nur dann sinnvoll, wenn man sie wirklich voll nutzt.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Tul Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 320,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 200,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 150,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 (2,5 ns)	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-EXPRESS-KARTEN

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 530,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 520,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 520,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 380,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 390,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 360,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 270,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	520/495 MHz	12/8	0,8/0,8 Sone	27,9 Fps	22,5 Fps	3,23**

Lärmpegel über 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 500,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 (1,4 ns)	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 350,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 480,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 240,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 190,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 (1,4 ns)	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**
Powercolor X1900 GT	ca. € 200,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/594 MHz	36/8	0,6/3,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,27**
Powercolor X1800 GTO	ca. € 150,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1,2/4,2 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,39**
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 140,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,40**
Gecube GC-RX165XTG3-D3	ca. € 130,-	Radeon X1650 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/695 MHz	24/8	3,7/3,7 Sone	27,4 Fps	20,5 Fps	3,58

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m²	-	1,87
Benq FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m²	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	2,12
Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1	ca. € 190,-	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m²	Licht	2,13
Hyundai Imagequest B71D	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 305 cd/m²	Lautsprecher	2,16
LG L1740PQ	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140 bis 300 cd/m²	-	2,31

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m²	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m²	-	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m²	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m²	-	1,92
LG L1932P	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m²	-	1,94
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m²	Pivot	2,07
Philips 190G6FB	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m²	Subwoofer, USB-Soundkarte	2,08
Iiyama Prolite E1900S	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	2,11
Viewsonic VX912	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	120 bis 290 cd/m²	Lautsprecher	2,13
Hyundai Imagequest B91D	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 270 cd/m²	Lautsprecher	2,16

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m²	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m²	-	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m²	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Iiyama Prolite E2200WS (22 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 265 cd/m²	Lautsprecher	1,98

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	-	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firew., Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 120	P965	1.1/1.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 120,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 240,-	Nforce 680i SLI	04.11.2006/PCB 180	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82



SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 130,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 95,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59



SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 110,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94



SOCKEL 754 - SEMPRON, ATHLON 64

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
MSI K8N Neo3-F	ca. € 50,-	Nforce4	1.0/1	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	-	Bestanden	-	1,91*
Epox 8NPA SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	83js5b24/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,01
MSI K8N Neo Platinum	ca. € 75,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1	6	-	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,06*



ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	2-3-2-6	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 180,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99



DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 480,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 250,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 400,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 2T	1,75



PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power)

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76
Noctua NH-U12	www.noctua.at	ca. € 45,-	754, 939, 940, 775, AM2	0,7/0,2 Sone	55/60 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,86
Zalman CNPS9500 AM2	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	2,6/1,2 Sone	52/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,89
Scythe Ninja Plus	www.scythe-eu.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	55/62 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,89
Scythe Mine Cooler	www.hpm-computer.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	60/67 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,95



VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 10,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95



NETZTEILE



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

GEHÄUSE



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZTX Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 140,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 300,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 210,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 100,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S183	ca. € 40,-	SATA	2,4 Sone / 39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-760SA	ca. € 90,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 35,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 105,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 85,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 355,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 225,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 145,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 85,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Asus P5B-E Plus



HERSTELLER: Asus
PREIS: Ca. € 140,-
WEBSEITE: www.asus.com
PREIS/LEISTUNG: Gut
GESAMT 1,52

+ Guter Preis
+ Speicherkompatibilität
+ Viele Übertaktungsfunktionen
+ Sinnvolle Ausstattung

Die Hauptplatine Asus P5B-E Plus besitzt das gleiche umfangreiche BIOS wie die 30 Euro teurere Asus P5B Deluxe und eignet sich daher hervorragend für Übertaktungsversuche. Die Speicherkompatibilität überzeugt ebenfalls. Spiele-, USB- und Netzwerk-Leistung sind sehr gut, der Stromverbrauch fällt mit 117,8 Watt im Leerlauf und 189,1 Watt unter Voll-Last niedrig aus. Die schwarze Farbe und ein beleuchtetes Asus-Logo werten die Platine auch optisch auf. Für 140 Euro ist das Teil ein guter Tipp. (jt)

OCZ OCZ2N10662GK

HERSTELLER: OCZ
PREIS: Ca. € 460,-
WEBSEITE: www.ocztechnology.com
PREIS/LEISTUNG: Ausreichend
GESAMT 1,67

+ DDR2-1140 stabil
+ Cooles Design
+ DDR2-800 mit 4-4-4-12, 1T
− EPP nicht fehlerfrei

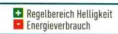
Die beiden High-End-Module verwenden die EPP-Technik (ein erweiterter SPD-Speicher, der bei Hauptplatinen mit Nforce-590- oder 680i-Chipsatz vorgefertigte Übertaktungsprofile anbietet). Auf dem M2N32-SLI Deluxe funktionierte das jedoch nicht fehlerfrei – der Speicher startet stets mit Standardeinstellungen. Auf der gleichen Hauptplatine konnten wir die Module mit den Latenzen 5-5-5-15 und 2,3 Volt Spannung auf 570 MHz übertakten. Latenzen von 4-4-4-12, 1T erreichten wir nur im DDR2-800-Modus. (jt)

Dell E207WFP



HERSTELLER: Dell
PREIS: Ca. € 400,-
WEBSEITE: www.dell.de
PREIS/LEISTUNG: Befriedigend
GESAMT 1,99

+ Interpolation
+ Helligkeitsverteilung



+ Regelbereich Helligkeit
− Energieverbrauch

Im 20-Zoll-Flüssigkristallbildschirm mit 16:10-Format arbeitet ein TN-Panel mit einer Auflösung von 1.680x1.050. Mit gemessenen 26 Millisekunden bietet es eine eher mäßige Reaktionszeit. Die Helligkeit ist von 30 bis 305 Candela pro Quadratmeter regelbar. Helligkeitsverteilung und Farbbrillanz sind gut, die Bildschärfe ist sogar sehr gut. Als Anschlüsse stehen D-Sub und ein DVI-Eingang mit HDCP-Kopierschutz zu Verfügung. Die Leistungsaufnahme ist mit 41 Watt im Betrieb und sechs Watt im Stand-by etwas zu hoch. (jt)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 55,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Plantronics .Audio 370	ca. € 70,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 115,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84



MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und wurde dementsprechend auch als Set bewertet

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Set: Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 Dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 100,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95
Logitech Chillstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	-	1,96



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Solider Einstieg in die Welt der PC-Spiele."

€ 775,-*

Komponente	Preis
PROZESSOR AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	€ 65,-
KÜHLER Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	€ 15,-
HAUPTPLATINE MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 65,-
ARBEITSSPEICHER Aeneon DDR2-667, 1.024 MByte, CL5	€ 85,-
GRAFIKKARTE Asus EN7600GT Silent	€ 150,-
SOUNDKARTE Integriert	-
FESTPLATTE Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 65,-
NETZTEIL Be quiet! BQT P6-430-W Pro (430 Watt)	€ 75,-
GEHÄUSE Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 30,-

Der Aufsteiger-PC

„Guter Kompromiss aus Preis und Leistung."

€ 1.400,-*

Komponente	Preis
PROZESSOR Intel Core 2 Duo E6600 (Sockel 775)	€ 280,-
KÜHLER Arctic Cooling Freezer 7 Pro	€ 15,-
HAUPTPLATINE Gigabyte 965P-DS3 (P965)	€ 105,-
ARBEITSSPEICHER Corsair DDR2-800, 2x1.024 MByte, CL4	€ 240,-
GRAFIKKARTE Tul Powercolor X1950 Pro (256 MByte)	€ 165,-
SOUNDKARTE Creative X-Fi Xtreme Music	€ 95,-
FESTPLATTE Samsung HD400LJ (400 GByte)	€ 100,-
NETZTEIL Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	€ 85,-
GEHÄUSE Thermaltake Armor Jr.	€ 90,-

Der High-End-PC

„Hier steckt nur das Beste vom Besten drin!"

€ 3.030,-*



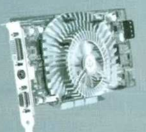
Komponente	Preis
PROZESSOR Intel Core 2 Extreme X6800 (Sockel 775)	€ 920,-
KÜHLER Thermalright Ultra 90 S775	€ 35,-
HAUPTPLATINE Asus P5W DH Deluxe (i975X)	€ 185,-
ARBEITSSPEICHER OCZ DDR2-1066, 2x1.024 MByte, CL5	€ 395,-
GRAFIKKARTE Asus EN8800GTX	€ 560,-
SOUNDKARTE Creative X-Fi Platinum	€ 155,-
FESTPLATTE Seagate ST3750640AS (750 GByte)	€ 300,-
NETZTEIL Be quiet! BQT E5-700W (700 Watt)	€ 105,-
GEHÄUSE NZTX Zero	€ 150,-

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AB9 WiFi	S, GL, sA	775 / P965	D2	129,-
AB9 QuadGT	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	184,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2*	309,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M2N	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	79,-
M2N Plus SLI Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF500-SLI	D2	124,-
M2N32 WS Profess.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	229,-
M2N32-SLI Prem. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	229,-
A8R32-MVP Deluxe	S, GL, sA	939 / XP3200	D+	119,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	119,-
P5B Plus Vista	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	169,-
P5B Premium Vista	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	234,-
P5N32-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2	219,-
P5NT WS	S, GL, F, sA	775 / nFDual-x16	D2	244,-
GIGABYTE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M55S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF550	D2	79,-
M57SLI-S4	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
965P-S3	S, GL	775 / P965	D2	114,-
965P-DS3	S, GL	775 / P965	D2	119,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS Commando

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 4x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- 2x Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound



199,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	139,-	
Pentium® D (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
915	Presler	2,8	2x 2.048		104,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	152,-	164,-
Core™ Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		246,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	180,-	189,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	219,-	229,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	314,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		509,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		849,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	54,-	59,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		76,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	76,-	92,-
4000+	San Diego	2,4	1x 1.024	86,-	
Athlon™ 64 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3500+	Orleans	2,2	1x 512	66,-	89,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		99,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	89,-	129,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	119,-	159,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	169,-	199,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	199,-	244,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	229,-	269,-
Opteron™ (939)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
165	Denmark	1,8	2x 1.024		159,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		244,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		289,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		444,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	80,-	79,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	96,-	89,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	182,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	78,-	69,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	82,-	73,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	142,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	150,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		79,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		82,-
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3		77,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	82,-	
BUFFALO		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		80,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	164,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	82,-	71,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	86,-	74,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	146,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	152,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		77,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		79,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	90,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	86,-	81,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	102,-	89,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	166,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	182,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	202,-	
OCZ		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	100,-	96,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	102,-	98,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-5-4	105,-	95,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	196,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	200,-	
MDT		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	96,-	94,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	192,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	80,-	78,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	82,-	80,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	84,-	82,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	160,-	234,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	164,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	168,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	129,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	399,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800GTX	559,-
EN6200/TD	AGP	128-DD / 6200	39,-
EN7600GS/HTD	AGP	256-DD / 7600GS	114,-
GAINWARD		**MB / Chip**	**€**
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	199,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	319,-
BA7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	149,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7900GS-TDH	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT-TDH	PCIe	256-G3 / 7950GT	239,-
PX7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
A7600GT-TDH	AGP	256-G3 / 7600GT	169,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 7600GT	154,-
NX7900GS-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	39,-
NX6200AX-TD LF	AGP	256-DD / 6200AX	64,-
XFX		**MB / Chip**	**€**
7600GT XT	PCIe	256-G3 / 7600GT	144,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	659,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	119,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
7300GT SONIC	PCIe	256-G3 / 7300GT	74,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	519,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	99,-
EAX1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
A9250/TD	AGP	128-DD / 9250	34,-
GECUBE		**MB / Chip**	**€**
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	179,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1950XTX	PCIe	512-G4 / X1950XTX	349,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / X1600PRO	84,-
RX1650PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1650PRO	99,-
RX1650XT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / X1650XT	144,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X1650PRO ULTIMATE	PCIe	256-G3 / X1650PRO	124,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	189,-
X1950PRO ULTIMATE	PCIe	256-G3 / X1950PRO	219,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	129,-
RX1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	139,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	84,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
STM3160212A	U-100	160	8 / 2 / 7.200	51,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	43,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	56,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	64,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	74,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	84,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	42,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	59,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	109,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	89,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	94,-

DVD-LAUFWERKE

2 GB DDR2-RAM Kit

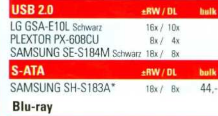
OCZ OCZ2SOE800URB2G

- 2x 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- 240-pin
- Timing:
  - CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 3
  - Row-Active-Time (tRAS) 15



199,-

OCZ Technology



DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670 Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H42N	18x / 10x	44,-	
LITEON LH-18A1H*	18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1P*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-5170A*	18x / 8x	37,90	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PHILIPS SPD8004 Slim Schwarz	8x / 4x	64,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S182M *	18x / 8x	39,90	
USB 2.0	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
LG GSA-E10L Schwarz	16x / 10x		84,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		139,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		72,-
S-ATA	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x	799,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



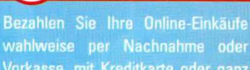
Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.





Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-524	54	Router	34,-
DI-624	108	Router	69,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	79,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	62,-
WRT54G-D2	54	Router	62,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	47,-
WG511	54	PC-Card	27,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	77,-
KWGR614 Open Source	54	Router	66,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
Fritz!Box Fon 5140	DSL	RJ-45	139,-

Diverse	Art	Typ	€
DEVOLO MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
DEVOLO MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

Diverse	Art	Ports	€
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	15,-
GigaX 1105N	Gigabit	5	44,-
GigaX 1008	10/100	8	19,-
GigaX 1108N	Gigabit	8	64,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, div. Farben	Midi	2x	5x / 5x	54,-
Centurion 534	Stahl, bl	Midi	2x	5x / 5x	56,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2x	5x / 5x	64,-
Ammo 533	Stahl, bl	Midi	1x	5x / 5x	69,-
Stacker	Stahl, si o. bl	Big	3x	4x / 7x	133,-

LIAN LI	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 PlusII	Alu, si	Midi	2x	5x / 4x	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4x	5x / 4x	129,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2x	7x / 4x	199,-

SUNBEAM	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Silent Twister	Stahl, si/bl	Midi	3x	5x / 5x	54,-
Tuniq 2	Stahl, si/bl	Midi	3x	5x / 8x	69,-

THERMALTAKE	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1x	7x / 4x	42,-
Soprano VX	Stahl, si	Midi	2x	7x / 4x	59,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	34,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-

PCIe Grafikkarte

GIGABYTE GV-NX76T128D-RH

- NVIDIA® GeForce 7600 GT Chip
- 128 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 12 Pixel-Pipelines
- passive Kühlung
- VGA, DVI-I, TV-Out
- retail



99,- GIGABYTE TECHNOLOGY

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	339,-
Emerald A701	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	349,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	459,-
Titanium A701XPH	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	549,-
Diamond A701	Athlon 64 X2 4200+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	649,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	729,-
Gold A701VHP	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	849,-
Brilliant A701	Athlon 64 X2 EE 4600+	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.269,-
Platinum A701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.399,-
Platinum A701VUE	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.549,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A7M-7S016C	Sempron 3400+	17,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	859,-
F2HF-5A021P	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	769,-
F5R-AP028A	Celeron M 440 (1,86GHz)	15,4	1.024 MB	60 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	739,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M55-Pro T7200 Booker	Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz)	17,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.139,-
R41-T2050 Malaido	Core Duo T2050 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	799,-
R45-Pro T5500 Bernie	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.059,-
Q35-T5500 Calvin	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.199,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		164,-
1905 S1	si	8	19,0		199,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	259,-
22 W Artistline	si	5	22,0	Sound	309,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0	DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	199,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	299,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr o. bl	16	21,3	DVI-D/USB	889,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	279,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	329,-
225BW	si	5	22,0	DVI-D	399,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
ASUS MM19SE	si	8	19,0	Sound	204,-
ASUS PW201		8	20,1	LCD/Pivot	519,-
ASUS MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	399,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0	DVI-D	309,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19,0	DVI-D	349,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

320 GB externe Festplatte

IOMEGA Value Line

- 320 GB Kapazität
- 2 MB Cache
- 7.200 UPM
- USB 2.0



94,- iomega

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	79,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB2.0	59,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
COMPAD Vario-Pad WoW	Plastik	14,90
COMPAD Speed-Pad NG	Plastik	16,90
GAMESDOCTOR X9001	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	9,50
STEELPAD S&S	Plastik	24,90
STEELPAD 5L	Stoff	28,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	84,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	129,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	249,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90

Strategie	€
Anno 1701	44,-
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Addon Aufstieg des Hexenkönigs	25,-
Medieval II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Geheimakte Tunguska	36,-
Gothic 3	46,-
Guild Wars Factions	37,90
Neverwinter Nights II	45,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	31,90
The Elder Scrolls IV - Oblivion Addon Knights of the Nine	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	31,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Haustiere	26,-
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Need for Speed Carbon	47,-
NHL 07	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 22:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr









©'07 www.Gunjack.de



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung Heinrich Lenhardt
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung René Behme, Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel.: +49 221-2716-991; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; ; michael.mesah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel +49 911 2872-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

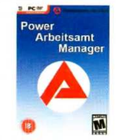
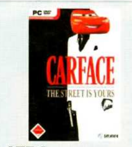


MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY. **Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 4/2007 ERSCHEINT AM 21. MÄRZ 2007.

Spiele, die wir uns für 2007 wünschen

			 Foto: action press	
PLATZ 1 Alan Bake	**PLATZ 2** Power Arbeitsamt Manager	**PLATZ 3** Carface: The Street is Yours	**PLATZ 4** Scarlett J. Fummeln 07	**PLATZ 5** Deus Sex
SPIELPRINZIP				
Als Bäcker-Lehrling Alan Bake absolvieren Sie Mini-Spielchen und formen dabei Hörnchen, Brötchen und anderes Backzeug. Fett! **5,5**	In der Iso-Perspektive mimen Sie den Leiter einer Arbeitsagentur. Treten Sie Ihren Mitarbeitern und den Arbeitslosen in den Hintern! **3,3**	Sie steuern Zoni, das Autogesicht. Der Typ hat nur ein Anliegen: Er will die Chemnitzer Unterwelt auf den Kopf stellen. Action pur! **6,5**	Simpel, aber genial: Es gibt Punkte, wenn Sie an den nachmodellierten 3D-Kurven von Scarlett Johansson herumfummeln. Ein Traum! **1,2**	Der Spieler schlüpft in die Haut des mächtigen Liebesspiel-Gottes (lateinisch: Deus Sex) und bekämpft Zwangsprostitution und Aids. **2,2**
PÄDAGOGISCHER WERT				
Für Minderbemittelte, die eher mit den Händen als mit dem Kopf arbeiten sollten, ist dies eine gute Vorbereitung fürs Berufsleben. **83,5**	Das Endlosspiel ist erst zu Ende, wenn sämtliche erwerbslose Bürger Deutschlands vermittelt wurden. Das motiviert! **17,5**	Spieler versetzen sich in die Lage eines Behinderten. Zoni wächst nämlich seit seiner Geburt ein Auto aus dem Hals. Tragisch! **87,5**	Tausende, ach was, Millionen von Männern dürften in *Scarlett Johansson Fummeln 07* ihre Fantasien ausleben. Oh, wie ist das schön! **46**	In Zeiten, in denen schon 13-Jährige Zugang zu den schlüpfrigen Winkeln des Internets haben, sorgt *Deus Sex* für Aufklärung. **25,5**
WER SOLL'S MACHEN?				
Bei solch einer krassen Thematik kommen eigentlich nur die Amis von Running With Scissors in Frage, die gerade an *Postal 3* arbeiten. **23,4**	Die Briten von Bullfrog sollten *Power Arbeitsamt Manager* im Stil Ihres Kassenschlagers *Dungeon Keeper* gestalten. Das wäre was. **5,2**	Die Geschichtenerzähler von Valve sollten *Half-Life 2* links liegen lassen und sich an *Carface: The Street is Yours* versuchen, meinen wir. **66,6**	Vergangene Ausgabe stellten wir Ihnen *Dream Stripper* von Ensign Games vor (3/2007, Seite 99). Dasselbe mit Scarlett, bitte! **12**	Das deutsche Entwicklerstudio Redfire Software (*3DD Strip Poker*, *Drunken Lil Bitch*) wäre dafür prädestiniert. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Spielprinzip x Pädagogischer Wert) : Wer soll's machen? = Ergebnis

Dosenträger



»Stressiger Job: PC ACTION-Redakteur.«

Da staunte PC ACTION-Leser Josef Hochleitner nicht schlecht: „Servus, schau dir mal die Sauerei an ;-) Da klickt man sich nichts ahnend durch die Seite betrunkene-dekorieren.de, da findet man dann tatsächlich Christian Sauerteig [*Anm. d. Red.: Ex-PC ACTION-Redakteur*] total besoffen mit Bierdosen auf dem Kopf ... einfach unglaublich, oder?" Jetzt rauben wir unseren Lesern die Illusion, dass Sauerteig ein stets besoffener Partygänger war. Das Bild haben wir damals gefälscht und an die Seite geschickt. Sauerteig war nüchtern und die Dosen waren zusammengeklebt. So.

Bist du schon drin oder was?

PC ACTION-Fan Felix Krause schreibt: „Hab ebend in ner runde bf2142 es irgendwie geschafft ein flugzeug in reaktorraum vom titan zu bringen. wollte nämlich grad mein heli wieder aufladen, also es auf einmal unten drin stand. fragt mich net wies ging, aber ich habe net gecheatet oda so. so wars ja eig ganz lustig, wenn net kurz daruf das ding hochgegangen wär." Cheaterschwein!



Die Hände zum Himmel



Da unsere Leser arme Schlucker sind, spielen sie immer noch alte Spiele wie *Max Payne 2*. Unsere unterbelichteten Leser Darija Grgic und Stefan Grgic (Email-Adresse: trottel-des-monats@hotmail.com) schicken uns dieses unfassbar humorvolle Bild vom Payne-Widersacher Vlad, der trotz eines Armverbandes zwei Knarren in die Luft halten kann. Faszinierend!

In letzter Minute*



S.T.A.L.K.E.R.

Wenn Sie unsere Vorschau zu *Command & Conquer 3* scharf gemacht hat, dürfen Sie sich im nächsten Monat die volle Dröhnung geben: Wenn alles klappt, lesen Sie dort bereits den Test! Abseits von Echtzeit-Strategie messen wir die Becquerel-Werte von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Wie hoch ist die Spielspaßstrahlung des ukrainischen Ego-Shooters? Kann die fertige Version alle Versprechungen der Vergangenheit halten?

Außerdem ...
geben wir den Vollversions-Ratern einen Tipp: In der nächsten Vollversion spielt nun wirklich eine wohlproportionierte Frau mit!

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Ciszewski: Was machen wir eigentlich, falls Killerspiele verboten werden? Müssen wir dann in die Politik gehen?

Hesse: Natürlich nicht, Cisamokewski. In dem Fall testen wir einfach Killervideos und Killermusik-CDs.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. MÄRZ 2007

Sag „Ja" zu Killerspielen!

Nur noch Kinderspiele in Deutschland? Rosa Plüschhasen schmusen mit Gänseblümchen? Nicht mit uns! Outen Sie sich mit PC ACTION gegen unsinnige Spielverbote. Das Shirt ist nicht nur bequem und hinten mit unserem sexy Logo versehen – es ist auch noch günstig. Los jetzt: K-A-U-F-E-N!



BESCHREIBUNG DES T-SHIRTS:
- Lieferbar in den Größen S bis XXXL
- 100 Prozent Baumwolle

GamersWear©





RABATT NUTZEN, VERSANDKOSTEN SPAREN
Um den exklusiven Rabatt für PC ACTION-Leser einzulösen, besuchen Sie www.GamersWear.com, klicken auf „Online-Shop" und geben dann im Suchfeld unten links den folgenden Suchbegriff ein: Killerspiele.



PC-ACTION-„KILLERSPIELE-SPIELER"-T-SHIRT KAUFEN
Bei der Produktbeschreibung klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Warenkorb".



BESTELLUNG ABSCHLIESSEN
Per Klick auf „Zur Kasse" gelangen Sie über die Registrierung zu den Lieferoptionen. Vorkasse und Kreditkartenzahlung sind € 3,90. Bei „Bar-Nachnahme" fallen € 4,00 Postgebühren an.

25% SPAREN
NUR: € 14,95
STATT € 19,95





AKTION BEFRISTET BIS ZUM 28. MAI 2007



Spektakuläre Kämpfe

zu Fuß oder im vollen Galopp

Egal ob Braunbär, Wegelagerer oder geflügelter Riesendämon, ums Kämpfen kommt in Antaloor niemand herum und entsprechend ausgefeilt präsentiert sich das Kampfsystem: Die Kämpfe in TWO WORLDS laufen in Echtzeit ab.

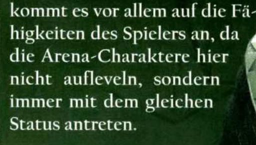
Dadurch erhalten die Duelle eine sehr große Dynamik und sind von Ihrer Eigeninitiative geprägt. Das eigentliche Geheimnis erfolgreicher Kampfkunst liegt hinter der Fassade: Der Verlauf der Duelle ist stark von der gewählten Taktik abhängig.

Gerade für geübte Rollenspieler weist das Kampfssystem eine Vielzahl möglicher Strategien auf und regt dazu an, eigene Fähigkeiten auszureizen. Je stärker ein Gegner ist, desto durchdachtere Kampftechniken sind gefragt. Dabei ist es je nach individueller Entwicklung möglich, Special Moves auszuführen oder nützliche Gegenstände im Kampf einzusetzen.



Massive Multiplayer

Neben dem Single-Player-Spiel liefert TWO WORLDS auch ein einzigartiges Online-Abenteuer. Sie können als Arena- oder RPG-Charakter gegeneinander beziehungsweise miteinander in Antaloor antreten. Wer einfach ein bisschen Luft ablassen will, kann über den Arena-Bereich spannende Player-vs-Player-Kämpfe absolvieren. Dabei kommt es vor allem auf die Fähigkeiten des Spielers an, da die Arena-Charaktere hier nicht aufleveln, sondern immer mit dem gleichen Status antreten.



Natürlich bietet der Multiplayer-Part auch für hart gesottene RPG-Fans das Richtige. Wer sich einen individuellen Charakter aufbauen will, ist bei TWO WORLDS ebenfalls gut aufgehoben. Hauptanlaufpunkt für die RPGler sind Städte, die zugleich als Treffpunkt und Plattform für die Queststarts dienen. Hier kommen nach guter alter MMORPG-Manier Spieler neu zusammen, halten Treffen in ihrer Lieblingskneipe ab oder schauen sich nach neuen Herausforderungen um. Hat sich eine Gruppe gefunden, beginnt ein auf die Stärke der Gruppe abgestimmtes Abenteuer mit bis zu acht Spielern. Ihr Charakter entwickelt sich dort völlig frei ohne Levelbegrenzung und kann Ausrüstung sowie Erfahrungspunkte sammeln. Dabei stehen nicht nur klassische Abenteuer auf der Tagesordnung, sondern auch neuartige Herausforderungen wie Pferderennen. Natürlich kann der Spieler seinen Charakter und dessen Ausrüstung nach getaner Arbeit auf dem Server speichern und zu einem späteren Zeitpunkt weiterentwickeln. Oder aber etwas Geld verdienen, indem er besondere Artefakte und Waffen in den Städten zum Kauf anbietet.

WWW.2-WORLDS.COM



Die sagenhaften Landschaften von Antaloor

Bezaubernd sind nicht nur die magischen Effekte, sondern auch die Landschaften Antaloors. Im Norden erwarten Sie trutzige Bergdörfer in der Nähe von eisigen Gletschern und lichten Wäldern, im zentralen Inland prägen schmucke Städtchen die Kulisse, eingebettet in blühende Landschaften. Südlich des Gon befinden sich sengende Wüsten gleich neben der nur scheinbar idyllischen Umgebung von GorGammar, dem Stammgebiet der Orks. Im Osten wehen giftige Dämpfe über die verwaisten Steppen von Oswaroth.

Ihr Weg führt Sie durch abwechslungsreiche Landstriche mit einer sagenhaften Atmosphäre. Flackernde Lagerfeuer, aufsteigende Bodennebel, heftige Gewitterstürme oder traumhafte Sonnenuntergänge wechseln sich ab. In der Wüste weht ein feiner Hauch von Sand über die Dünenlandschaft. In einer detailverliebten Landschaft säuselt der Wind durch fotorealistische Bäume.

Die Architektur der Siedlungen und Städte entspricht den regionalen Vorlieben der Bewohner. Wenn wir einen Reiseführer über Antaloor schreiben müssten, würden wir die asiatische Archtitektur Ashos' und die Feuerfontäne von Qudinar besonders hervorheben. Jedoch verfügt jede Region über ihre sehenswerten Stätten.

Bedenken Sie die Folgen Ihrer Entscheidungen

Two Worlds ist nichts für entscheidungsschwache Spieler, denn immer wieder gilt es abzuwägen, für welche Seite Sie Partei ergreifen. Es kann gut sein, dass Sie an einem verwüsteten Dorf vorbeikommen und Ihnen siedend heiß einfällt, dass Sie dieses Debakel mit verursacht haben. Dabei ist es nicht immer leicht, herauszufinden, welchen der Personen, die Ihnen begegnen, Sie glauben und vertrauen können. Haben Sie eben noch Ihrem Auftraggeber Glauben geschenkt, kommen erste Zweifel auf, wenn Sie die Sache aus einer anderen Warte dargestellt bekommen. Wie auch immer Sie sich entscheiden, Ihre Wahl hat weit reichende Folgen für die Bewohner Antaloors, ja für die gesamte Spielwelt. Ihre Entscheidungen bleiben auch nicht ohne Folgen für den Helden selbst. Wenn Sie es sich mit einem Clan verscherzen, sind gewisse Leute nicht mehr gut auf Sie zu sprechen. Ihre Handlungen beeinflussen Ihren Ruf bei den Gilden, mit den unterschiedlichsten Konsequenzen. Die spielerische Freiheit geht dabei so weit, dass Sie selbst den Orks zuspielen können. Ihre Taten werden das Schicksal eines zerrissenen Landes bestimmen.

Damit die spielerische Freiheit weitreichend erhalten bleibt, können Entscheidungen, die Ihre Spezialisierung festlegen, durch Karrierewechsler wieder rückgängig gemacht werden. Erworbene Skill-Punkte können in ein ganzes Paket von verschiedenen Fähigkeiten gesteckt werden, von welchen die meisten den Kampf betreffen. Auch ausgefallene Techniken, wie zum Beispiel das Aufwirbeln von Staub mit dem Stiefel, um Gegner zu blenden, gehören zum Arsenal der Fähigkeiten, die entwickelt werden können. Auch das Schwimmen und das Reiten will erlernt sein. Während Sie zunächst dem stolzen Reittier nicht beikommen, können Sie sich bald zu einem begnadeten Reiter entwickeln. In höchster Vollendung beherrschen Sie die Kampfkunst vom Rücken eines Pferdes.

WWW.2-WORLDS.COM





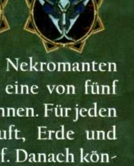
... Dies geschieht vor dem Hintergrund einer vom Krieg erschütterten Welt. Die Orks ziehen nach einer Zeit trügerischen Friedens erneut gegen die freie Welt; schon stehen sie an den Ufern des Gon und bedrohen das Königreich Cathalon. Gerüchte über die Wiederkehr ihres Kriegsgottes Aziraal treiben die Orks voran und erfüllen den Rest der Welt mit grauenvollen Vorahnungen. Doch selbst die zivilisierte Welt ist sich nicht einig. Konflikte zwischen den Clans toben in der Bergregion Thalmont, separatistische Stadtstaaten untergraben die Loyalität zum König, dazu kommen geheimnisvolle Geschehnisse in den Bambuswäldern rund um die Inselstadt Ashos. Die Gilden kochen jede ihr eigenes Süppchen, wobei es gar kein Kunststück ist, auch innerhalb einer einzigen Gilde zwischen die Fronten zu geraten! Antaloor ist eine wuselnde Welt mit allem, was so in einem Rollenspiel dazu gehört.

Dynamisches Magiesystem mit Zauberkarten

So gibt es innerhalb der „Gemeinschaft", wie die Gilde der Magier in Two Worlds heißt, Bestrebungen, die Nekromanten auszumerzen. Die schwarze Schule der Magie steht bei den anderen Schulen in Verdacht, für die namenlose Heimsuchung verantwortlich zu sein, welche seit dem großen Krieg der Götter das Land mit Untoten und anderen Widerlichkeiten überschwemmt. Eifrig erforscht man bei der Gilde die Mythen der Orks auf mögliche Zusammenhänge...







Seien Sie also auf der Hut, wenn Sie sich mit Nekromanten einlassen! Dennoch ist die schwarze Magie eine von fünf Zauberschulen, deren Weihen Sie erlangen können. Für jeden der fünf Magiebereiche Feuer, Wasser, Luft, Erde und Nekromantie suchen Sie einen Lehrmeister auf. Danach können Sie die Fähigkeit des Zauberns weiter ausbauen und immer bessere Magiestufen erlangen. Durch Vergabe von Skill-Punkten steigen Sie in höhere Kreise auf, welche neue Zauberkarten erschließen und vorhandene Sprüche mächtiger machen.

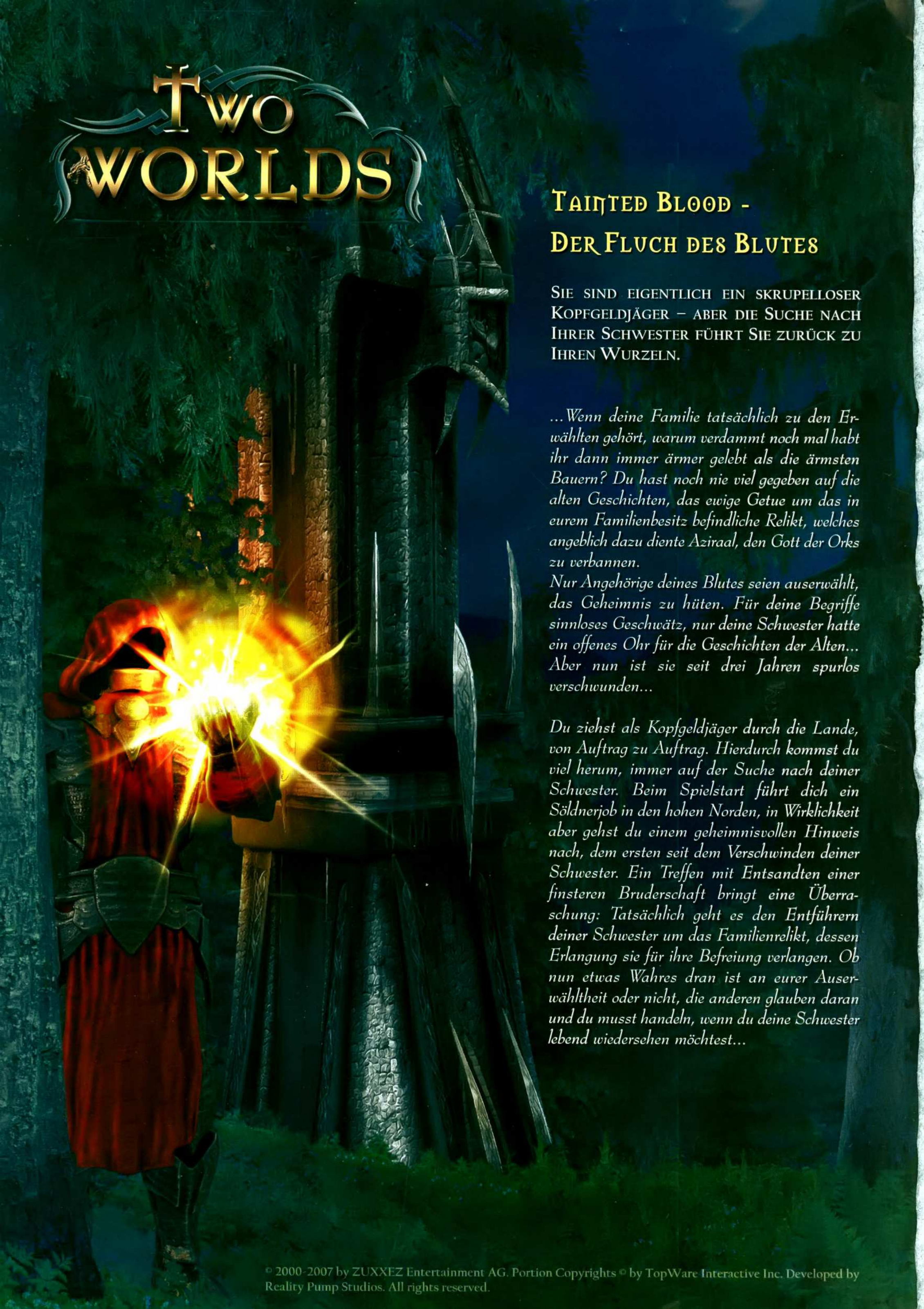
Aus einem Sammelkartensystem von über 70 Zaubern kombinieren Sie immer neue Sprüche. Die Stärke eines Zaubers hängt vom Ihrem Reifegrad und von der Anzahl der kombinierten Karten ab. Bis zu drei Boosterkarten pro Spruch verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Karten lassen sich wieder neu zusammen stecken. Die Kombinationsmöglichkeiten sind beeindruckend, die spektakuläre Wirkung der Zauber ebenfalls.

Als Alchemist werfen Sie diverse Zutaten in einen Alchemietopf und speichern Ihre Rezepturen in einem Formelbuch. Hierbei können nicht nur Tränke gebraut werden, auch Kristalle zur Aufwertungen von Waffen und alchemistische Sprengfallen gehören ins Repertoire des guten Alchemisten.









Tainted Blood - Der Fluch des Blutes

Sie sind eigentlich ein skrupelloser Kopfgeldjäger – aber die Suche nach Ihrer Schwester führt Sie zurück zu Ihren Wurzeln.

...Wenn deine Familie tatsächlich zu den Erwählten gehört, warum verdammt noch mal habt ihr dann immer ärmer gelebt als die ärmsten Bauern? Du hast noch nie viel gegeben auf die alten Geschichten, das ewige Getue um das in eurem Familienbesitz befindliche Relikt, welches angeblich dazu diente Aziraal, den Gott der Orks zu verbannen.
Nur Angehörige deines Blutes seien auserwählt, das Geheimnis zu hüten. Für deine Begriffe sinnloses Geschwätz, nur deine Schwester hatte ein offenes Ohr für die Geschichten der Alten... Aber nun ist sie seit drei Jahren spurlos verschwunden...

Du ziehst als Kopfgeldjäger durch die Lande, von Auftrag zu Auftrag. Hierdurch kommst du viel herum, immer auf der Suche nach deiner Schwester. Beim Spielstart führt dich ein Söldnerjob in den hohen Norden, in Wirklichkeit aber gehst du einem geheimnisvollen Hinweis nach, dem ersten seit dem Verschwinden deiner Schwester. Ein Treffen mit Entsandten einer finsteren Bruderschaft bringt eine Überraschung: Tatsächlich geht es den Entführern deiner Schwester um das Familienrelikt, dessen Erlangung sie für ihre Befreiung verlangen. Ob nun etwas Wahres dran ist an eurer Auserwähltheit oder nicht, die anderen glauben daran und du musst handeln, wenn du deine Schwester lebend wiedersehen möchtest...

2W EXKLUSIV

RPG BLOCKBUSTER

TWO WORLDS

SONDERBERICHT

Exklusive Einblicke direkt vom Entwickler:

- der Fluch des Blutes
- die Entscheidungsfreiheit
- das dynamische Magiesystem
- die sagenhaften Landschaften
- das spektakuläre Kampfsystem

Wir verraten Euch die Geheimnisse von TWO WORLDS!